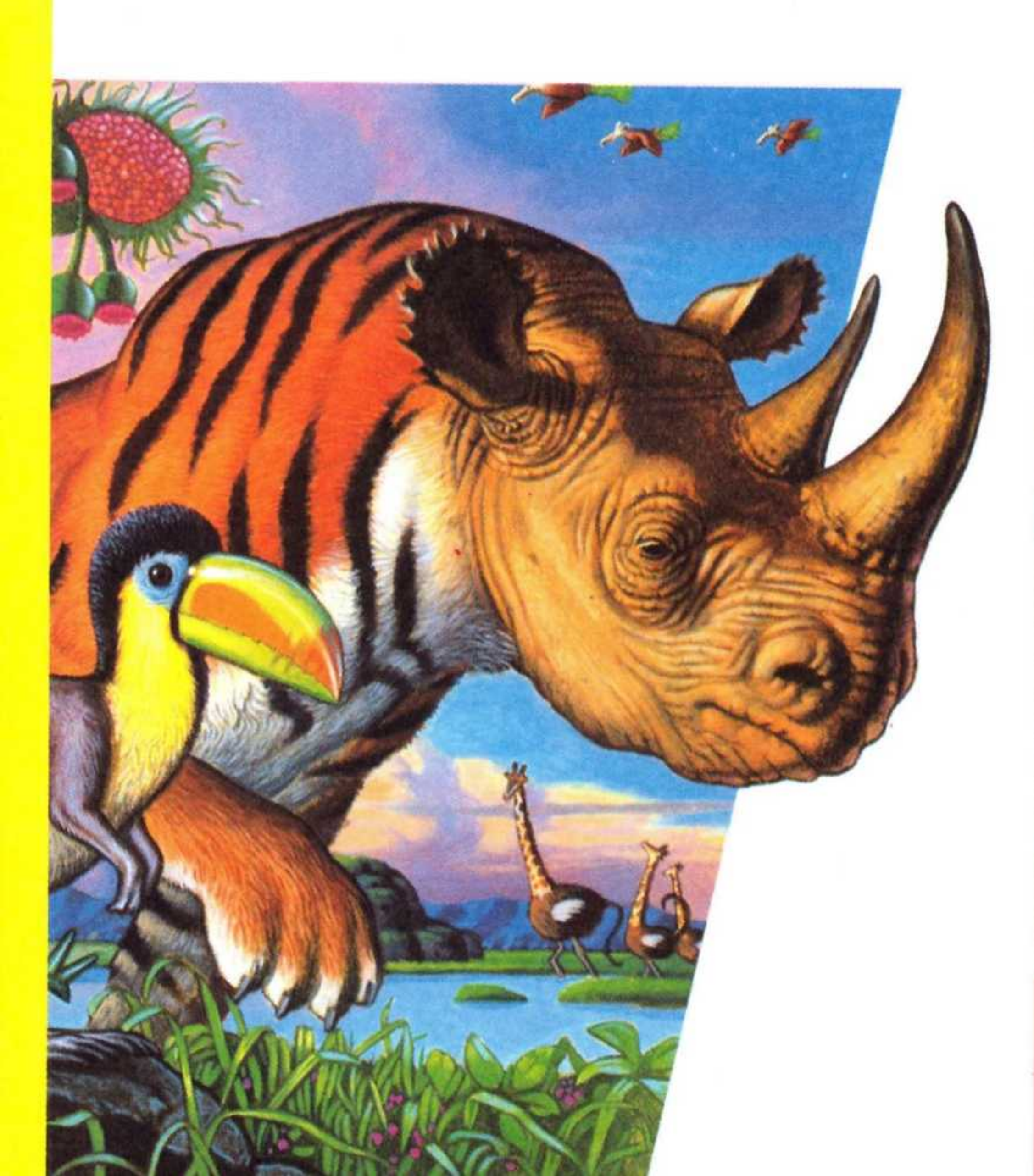
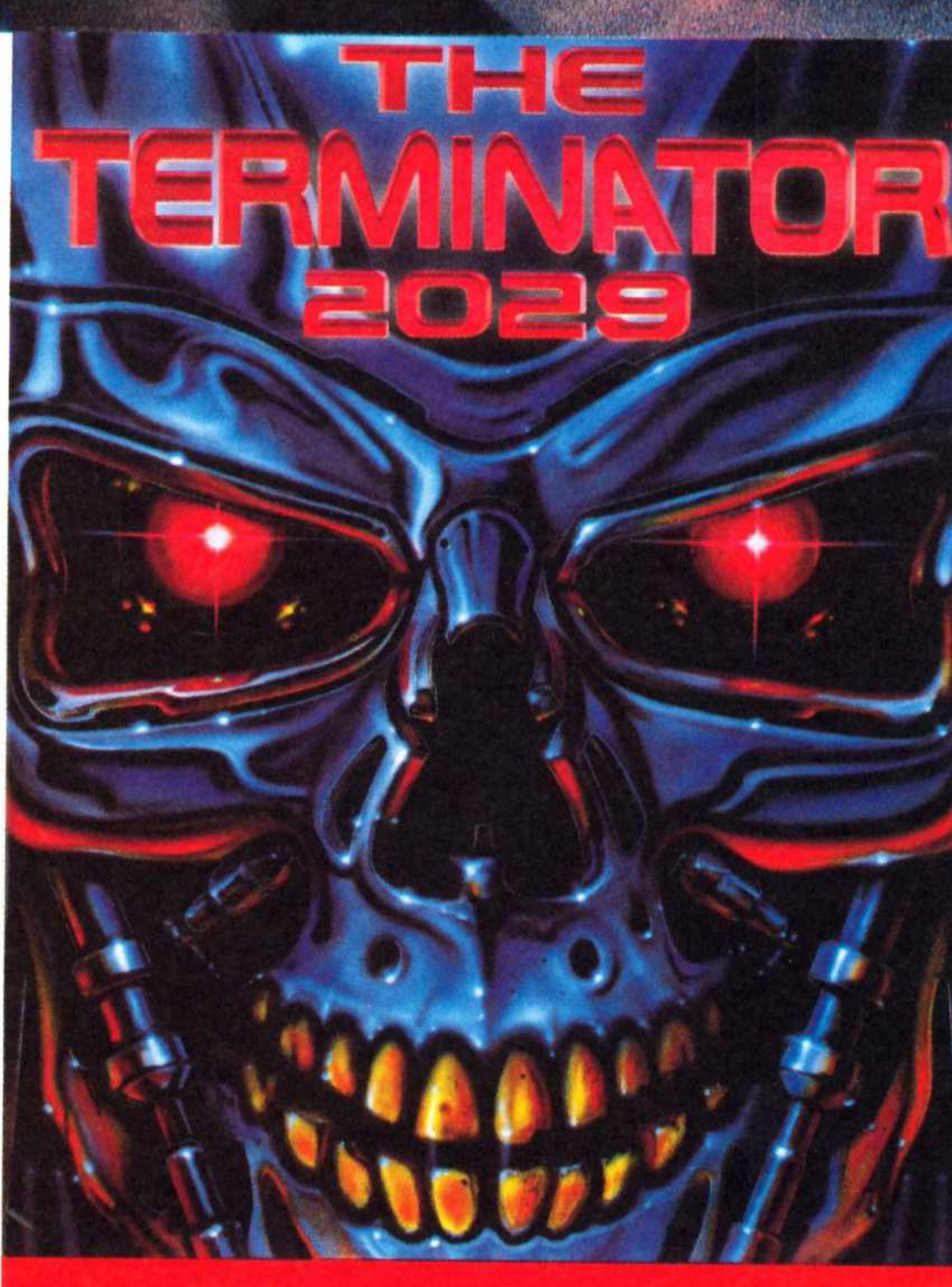
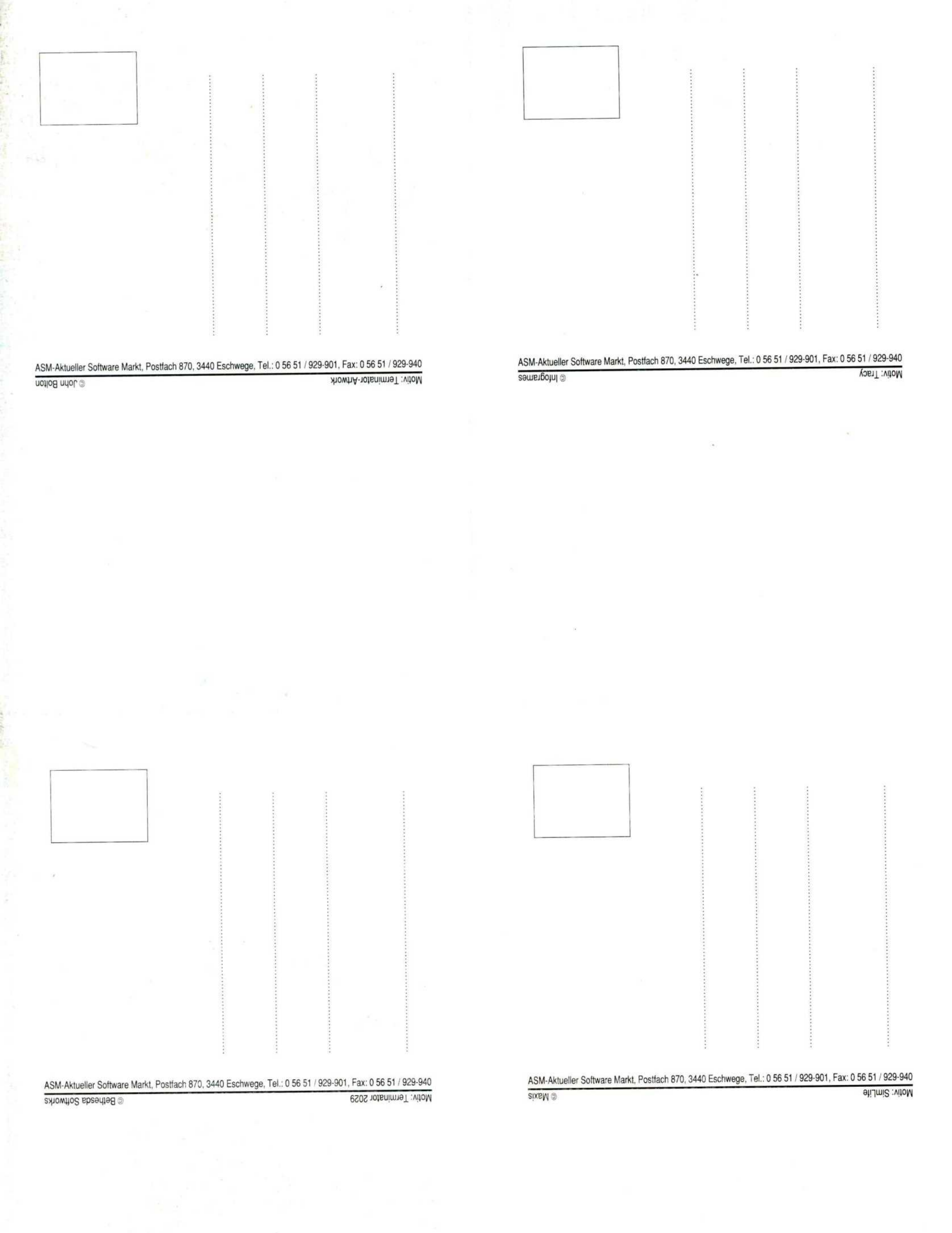

Nr. 1 Januar 1993
8. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7600
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
ISSN 0933-1867
ASM
aktueller software markt
Alles über Computer- & Videospiele
Das große Magazin für Computer- & Videospiele
DAY OF THE TENTACLE
DER MANIAC MANSION-NACHFOLGER
SERIE
DIE PROFI-SIMULATOREN TEIL2
INTERVIEW
BATTLE ISLE 2
TERMINATOR
NEUES SPIEL ★ STORY ★
ERB
STER
COMANCHE
GRATIS DEMODISK
Infos im Heft
Nr. 1 Januar 1993
TESTS & VORSTELLUNGEN
Alles über Computer- & Videospiele

A timeless land.
Where horses
still run free.
Where some men do
what others
only dream about.




THE
TERMINATOR
2029



ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Terminator-Artwork — © John Bolton

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Tracy — © Infogrames

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Terminator 2029 — © Bethesda Softworks

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: SimLife — © Maxis



the future today ...

auch der hat eine hausnummer ▸

Unter diesem stern stand jüngst die erfolgreiche wiederbelebung einer europäischen kultstätte: londons earl's court, einstiges mekka für spiele-entertainment. jetzt sorgt das centre mit einer neuen show für schlagzeilen, lockte doch 'future publishings' 500.000 £-kampagne eine unmenge fans an, so daß sich etwa 5.000 der heißhungernden am 'wir-müssen-draußen-bleiben'-spiel ergötzen sollten: sie schlugen sich gehörig und immer wieder eine nach der anderen auf die nasen. hallelujah!

neues auch von techno-raufbold arnie, der jetzt ein fieses spielzeug gefunden hat: 'hummer'(high utility maximum mobility easy rider) heißt das verhikel, welches im golfkrieg bei den us-marines wegen seiner hervorragenden wüstentauglichkeit furore machte. 'terminators' neueste errungenschaft macht nicht nur seine fans, sondern auch den hersteller dieser seifenkiste glücklich...

blenden wir zu virtuellem über: 'lawnmower man' läßt auf sich warten, und das hat einen guten grund. parallel zu den dreharbeiten am zweiten part baut 'the sales curve' den hot stuff mal eben in seine aktuelle umsetzung mit ein. geplant ist ein release zeitgleich mit dem kinostart zu 'lm 2'. bis dahin halten wir euch in sachen work in progress (wip) voll auf dem laufenden.

thema 'erste reihe': wir haben sie ausgekehrt, die ersten reihen der asm und präsentieren euch die absoluten top-games, highlights und heißen themen ab sofort auf noch mehr seiten. wer jetzt die grundgesetze und präambeln zu unseren tests vermißt: nase in die seite 140 stecken. alles klar?

es gibt noch was zu wünschen... viel glück bei uns'rer 't-bird'-competition, euch allen ein fröhliches x-mas und ein starkes jahr 1993! und uns? ja, auch uns brennt ein dickes ding unter den fingernägeln - zu x-mas und vor allem zum neuen jahr: packt eure ausländischen mitbürger bei der hand und zeigt ihnen, daß ihr den grips in der birne habt, um zu kapieren, auf was für einem kleinen fleckchen erde* wir deutschen gerade mal keine ausländer sind. kapito? na logo! wir zähl'n auf euch. ganz besonders in diesem sinne...

yours mats

... talk im (presse)turm

▾ future-show '92

not for ▾ sale ...

◂ mit dabei: arnie

*auf knapp 0,07 prozent oder 356.777 km² von 510.100.933,5 km² gesamtfläche unserer erde...

TOP-TITEL IN JANUAR



Comanche •6•



Terminator 2029 •16•

Tomato Game •18•



Day of the Tentacle •44•

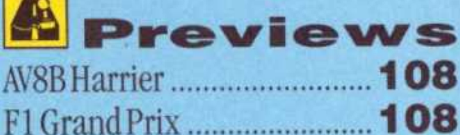
INHALT 4

ADVENTURE

Previews



SIMULATION



Previews



Konvertierung



STRATEGIE



Preview



SPORT



Preview

ASM · CHRISTMAS TOUR 92/93

Impressum

Herausgeber
Michael Scharfenberger

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Matthias Siegk (mats, verantw.)

Stellvertr. Chefredakteur
Ulrich Mühl (Uli)

Redaktion
Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Marcus Höfer (cus), Martin Klugkist (mkl), Heinrich Stiller (hs), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Michael Suck

Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
John Bolton

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung
Britta Fiebig

Anzeigenverkauf
Anzeigenverkauf PLZ 1-5: Verlagsbüro Eschwege, Fuldaer Str. 6, W-3440 Eschwege
Mediaberatung: Karina Ehrlich, Tel.: (0 56 51) 809-371
Bernd Heckmann, Tel.: (0 56 51) 809-381
Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 809-390
Telefax: (0 56 51) 1 80 94 44
Anzeigenverkauf PLZ 6-8: Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c, W-8000 München 82
Mediaberatung: Peter Schätzle, Ilona A. Sehm
Telefon/Telefax: (0 89) 4 39 10 87-89 / (0 89) 4 39 10 80
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 7 ab 1. Januar 1993

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Anzeigenverwaltung
Anja Seiler (Ltg.), Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15,
Sibylle Schwanz, Tel. (0 56 51) 9 29 - 916,
Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44

Satz/Anzeigensatz
DMV Verlag, Eschwege

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß,- Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60)
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 04

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Postfach 870,
3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 9 29 - 9 01, Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 40
Bildschirmtext (BTX) 0 56 51 - 9 29-0001
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h): 0 56 51 / 9 29 - 760 oder 0 56 51 / 9 29 - 761

INHALT 100 % ELEMENTARCHLOR- ** FREI ** GEBLEICHT!

Der Inhalt dieser Ansgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler,
Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15,
Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867





ACTION

Previews

Konvertierungen

KONSOLEN

Konvertierungen

GAME BOY CORNER

COMPETITIONS

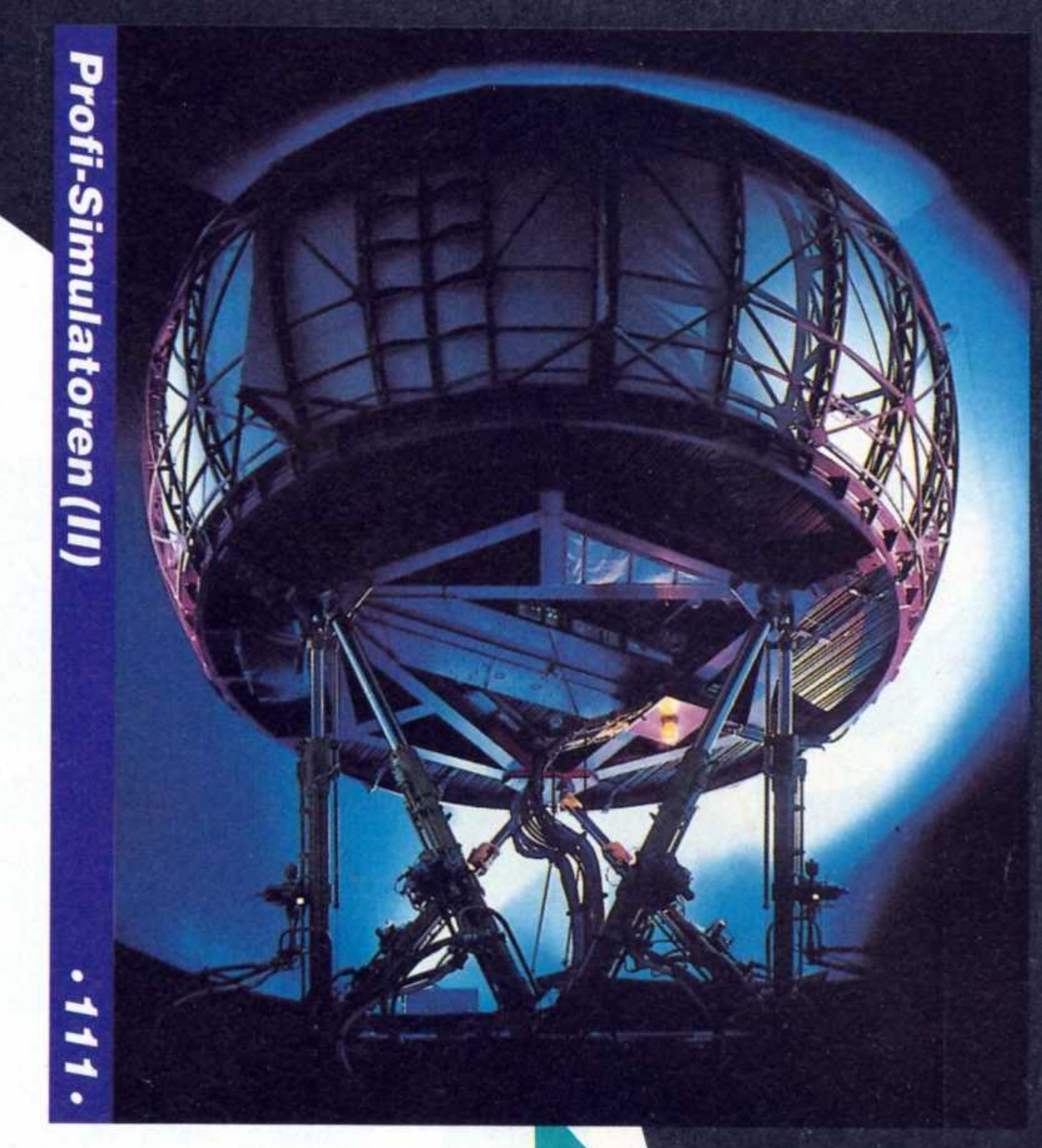


INHALT 5

asm 1/93

REPORTAGEN

Service



Profi-Simulatoren (II) · 111 ·

LONDON · ESCHWEGE · PARIS

Gobliins 2
Super-Aktion auf Seite 51

READY STEADY GO

Secret Service
Tips & Lösungen ab Seite 65

RUBRIKEN



Battle Isle 2 · 94 ·



SPIEL DES MONATS

Langsam fliege ich an den steilen Wänden des Canyons entlang, die sich schroff links und rechts neben meiner Flugroute erheben. Der Auto-Hoover meines RAH-66-A Boeing Sikorsky Comanche Attack Helicopter hält die Maschine automatisch in 62 Fuß Höhe, ich brauche mich nur um den Kurs und die Gegner zu kümmern. 'Nur' ist gut! Wir schreiben das Jahr 2002, und die Drogenbarone, die Ziel meiner Mission sind, haben in den letzten Jahren Milliarden in ihre Privatstreitkräfte gesteckt. Nun ist mir eine ganze Armee auf den Fersen...



▲ *Kraterlandschaft mit Hubschrauber*

COMANCHE

System: **PC** *(mind. 386, 4 MB, VGA, Platte, unterst. Sound Blaster, AdLib, Roland)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Novalogic, USA**, Muster von: **Softgold, 4044 Kaarst**.



▲ *Blick aus dem Cockpit*

Ich folge den Schleifen, die der Fluß am Grunde des Canyons zieht. Auf meinem Gelände-Display ist eine topografische Übersichtskarte eingeblendet, aus der die Standorte der Gegner ersichtlich sind. Auf einem Plateau, das eine Flußschleife überragt, stehen drei Panzer und beobachten den Luftraum. Vielleicht kann ich sie überraschen, indem ich hinter ihnen aus dem Canyon aufsteige. Ich schalte das Waffensystem auf "Fire and Forget"-Missiles um. Wird einer solchen Rakete ein Ziel vorgegeben, sucht sie sich ihren Weg mit tödlicher Präzision. Ich bin fast unter den Panzern angekommen, als auf meinem Gelände-Display vier neue Punkte auftauchen, die sich auf meine Position zubewegen. Keine Panzer, dazu sind sie zu schnell. Es müssen feindliche Hubschrauber sein. Wenn ich mich beeile, kann ich den Plan, nach dem ich die Panzer angreifen will, vielleicht noch durchziehen. Schnell lasse ich den Comanche aufsteigen, die Felswände gleiten an mir vorbei, das Wasser des Flusses verschwindet unter mir. Plötzlich weicht das Gestein vor mir zurück, um in das Plateau überzugehen, auf dem, fast wie auf einem Präsentierteller, die drei Pan-

Operation



zer stehen. Noch während ich den Hubschrauber nach vorne beschleunige, habe ich mit der Zielerfassung den ersten Panzer ins Visier genommen. Schnell an Geschwindigkeit gewinnend, noch während die erste Rakete auf ihr Ziel zufliegt, raste ich den zweiten Panzer in den Zielcomputer ein. Während die erste Rakete im Ziel einschlägt und es in einen orange-gelben Feuerball verwandelt, schicke ich Rakete zwei auf den Weg. Wo ist der dritte Panzer? Das Gelände-Display zeigt mir, daß er hinter einem Felsen verschwunden ist, dessen Gestein nun zwischen uns aufragt. Inzwischen sind die feindlichen Hubschrauber auf Sichtweite herangekommen. Während auch der zweite Panzer explodiert, lasse ich den Hubschrauber um den Felsen herum gleiten. Ich habe nur noch wenige Sekunden Zeit. Mist, hinter dem Felsen öffnet sich ein weiterer Canyon und auf meinem Display kann ich sehen, daß der Panzer sich in dessen Windungen geflüchtet hat. Plötzlich erbebt meine Maschine, das Gelände-Display flackert und erlischt. Der Treffer hat dieses System wohl ziemlich gründlich zerstört. Obwohl ich nun so gut wie blind bin, folge ich dem entkommenen Panzer in den Canyon. Auto-Hoover ist wieder eingeschaltet, ich kann mich ganz auf die schattige Landschaft der Schlucht konzentrieren. Hier bin ich zwar vor den Hubschraubern ziemlich sicher, aber hinter jedem Felsvorsprung kann der Panzer lauern ...

Marcus meint:

Jahuu, so einer hat mir in meiner Sammlung noch gefehlt! Endlich kann ich den Rest meiner Flugis in die Tonne treten; Platz schaffen für diesen Über-Sim. Denn der Rest hat keinen Bestand mehr für die, die auch nur einen Blick auf das Game werfen konnten. Action vom Feinsten, realistisch bis zum Abwinken: Flugi-Freaks, Ihr solltet Angst bekommen, wer will hier noch zwischen Echt und Unecht unterscheiden.

»SEHR GUT«

„Technisch und optisch ist das Game eine Quantensprung"



▲ *Rummel im Talkessel*

Diese Mission endete weniger glücklich. Zwar gelang es mir noch, den geflüchteten Panzer im Labyrinth der Schlucht aufzuspüren und zu zerstören, als ich dann aber wieder aus dem Canyon aufstieg, erwarteteten mich schon die Hubschrauber. Durch das zerschossene Gelände-Display war ich nicht auf sie vorbereitet.

Grüße aus dem Cockpit

Bei den Flugsimulatoren war eine Veränderung fällig. Abgedroschen bis zum Gehtnichtmehr, bot das Genre kaum noch Neues. So ziemlich jedes fliegende Vehikel war schon Thema einer Simulation. Sogar vor Airbus und Space Shuttle machte die Simulationswut nicht halt. Obzwar eines der beliebtesten Genres überhaupt, drohte sich die Flugsimulation selbst zu Grabe zu tragen. Dann kamen die ersten Informationen zu Strike Comander, und gespannt warteten Legionen von Hobbypiloten auf die an-



▲ *Anflug bei Nacht*

White Lightning

gekündigte Revolution. Bis auf der '92er ECTS in London plötzlich **Comanche** auftauchte. Ganz im Geheimen hatte das kleine Softwarehaus **NovaLogic** an einer völlig neuen Technologie zur Darstellung von Landschaften gearbeitet und *Origin* überrundet. Das *Voxel Space* Grafiksystem liefert realistische Landschaftsdarstellungen in 256 Farben und ist 500 x schneller als die meisten Polygon-Grafiksysteme. Wie diese Technik genau funktioniert hält NovaLogic aus verständlichen Gründen geheim. Der Realismus der dargestellten Landschaften hingegen ist erklärbar: Alle Szenarien wurden nach Daten berechnet, die von Militärsatelliten stammen. Die Regionen reichen vom Afghanischen Bergland, über die Anden bis hin zur Hawaiianischen Kraterlandschaft um den Kilauea. Je nach Landschaft spannt sich blauer Himmel über das Gelände, oder dichte Wolkenbänke türmen sich auf. Sollte eine Nachtmission geflogen werden, erscheint die komplette Landschaft in strahlendem Nachtsichtgerätegrün.



▲ *Wespennest mit Panzern*

Hoppla, mein PC fliegt

Dank dieser neuen Techniken und spezieller, auf 386- und 486er ausgerichteter Programmierung stellt Comanche auf diesem Sektor alles bisher Dagewesene in den Schatten. Natürlich hat diese brillante Grafik und die Geschwindigkeit, mit der sie animiert wird, ihren Preis: Mindestens eines 386er PC mit 4 MB RAM bedarf es, um Comanche-Pilot zu werden. Sollte das Game auf kleineren Rechnern nicht schnell genug sein, kann sowohl die detaillierte Darstellung des Himmels weggeschaltet als auch die Auflösung der Landschaft herabgesetzt werden.

Zwar kann auch nur mit Tastatur durchgestartet werden, ein Joystick hilft allerdings ungemein. Insbesondere werden fast alle gängigen Spezial-Flugi-Joysticks unterstützt. Die absolute DeLuxe Version dürfte wohl der metallene Thrust Master sein (der jedoch ca. 500 DM kostet). Hier habt Ihr einen Hebel für die Höhe, ein Joystick für Richtung und Beschleunigung und Fußhebel für den Heckrotor, mit dem man den Comanche auf der Stelle drehen kann. Insgesamt warten 20 Missionen darauf, von Euch gemeistert zu werden.

Super-Hubi zum Hausgebrauch

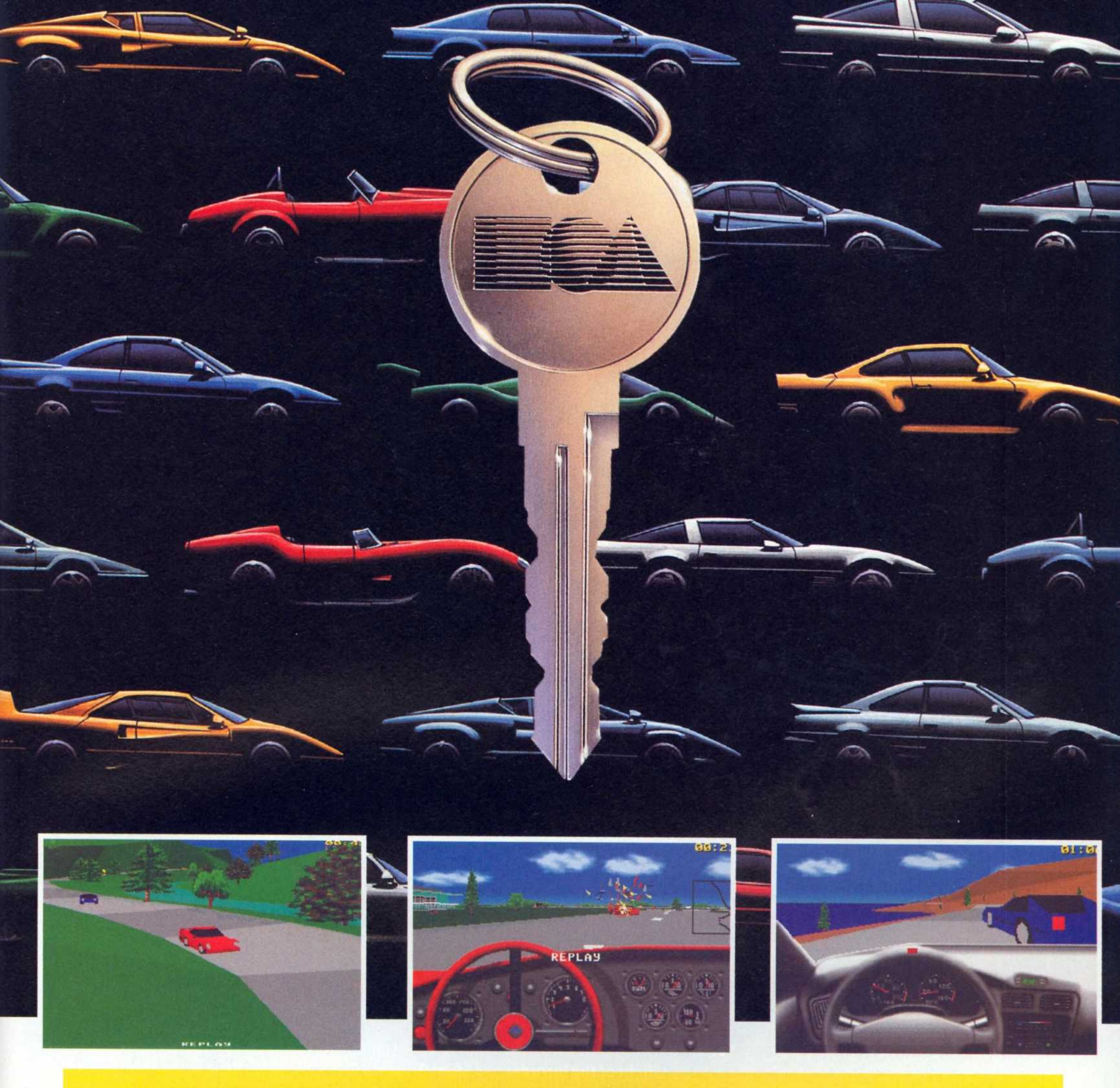
Nach zwei ziemlich einfachen Einsteiger-Missionen geht es dann gleich ordentlich zur Sache, und ab dem sechsten Auftrag wird es richtig hart und bedarf einiger Übung. Nicht daß Comanche vom Spielgeschehen etwas brächte, was nicht schon bei anderen Flugis zu sehen gewesen wäre. Technisch, und optisch ist das Game jedoch ein echter Quantensprung, und wer in Zukunft noch Flugsimulationen verkaufen möchte, der wird sich einiges einfallen lassen müssen, um gegen Comanche eine Chance zu haben. ■

Heiner Stiller



▲ *Landschaft total*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	12
Sound	10
Realitätsnähe	12
Motivation	12
Gesamtnote	12
»SEHR GUT«	



DAS ATEMBERAUBENDE NEUE 'CAR AND DRIVER' IST

ABSOLUT REALISTISCH, BIS AUF EINE WINZIGE KLEINIGKEIT...

....denn Sie werden sich wahrscheinlich kaum einen der zehn Traumwagen leisten können, die in dieser Rennsimulation die Hauptrollen spielen.

Wie auch immer, mit "Car and Driver"™ können Sie jetzt eine der ausgefeiltesten Fahrsimulationen austesten, die jemals entwickeit wurde.

Die sensationelle Grafik und die verblüffenden Animationen simulieren ein so präzises Fahrgefühl, daß Sie glauben, selbst am Steuer eines der aufregendsten Sportwagen der Welt zu sitzen.

Mit der hohen Auflösung, den 256 Farben, den übereinandergeschichteten Pixelgrafiken und den Gourad-Polygonen erinnert "Car and Driver" stark an eine Hochgeschwindigkeits-Action-Flugsimulation.

CAR AND DRIVER

Erhältlich für PC.

Jeder Wagen besitzt ein unterschiedliches Fahrverhalten und der Fahrer muß das individuelle Gewicht, die Aufhängung und die Kurvenlage stets im Kopf behalten.

Sie fahren über die berühmtesten Freeways Amerikas, den California Highway I und die Arkansas 7, die alle nach den Daten des US-Vermessungsamtes bis hin zur kleinsten Kurve exakt wiedergegeben werden.

Und dann gibt es in "Car and Driver" noch einige ganz spezielle Rennstrecken...

Holen Sie sich jetzt die passenden Zündschlüssel bei Ihrem "Car and Driver"-Händler!

ELECTRONIC ARTS®

Vertrieb in Europa: Electronic Arts
Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance Division, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.

news

Dirk macht Dampf

Auf der Lauer

Empire does it again! Der dritte Teil ihrer Drachensaga ist schon fast fertig. **Dragon's Lair III: The Curse of Mordread** soll sich einen Platz unter dem Weihnachtsbaum aller PC-, Amiga- und Atari-Fans erkämpfen. ■

Dritte Runde

Lange Zeit war es nun etwas still um das Projekt, das den Amiga-Usern als Strafexempel für jahrelanges Raubkopieren vorenthalten werden sollte. Nun plötzlich gibt es freudige Botschaft: Die Commodore-Fangemeinde bekommt eine Bewährungsprobe! **Turrican III** wird DOCH für den Amiga erscheinen, und zwar in Umsetzung der Mega-Drive-Fassung, die derzeit bei **Factor 5** in der Mache ist. Mit der Programmierung werden die **Kaiko**-Jungs betraut, die sich inzwischen einen Ruf geschaffen haben. Warten wir's ab. ■



▲ *Ballerorgie, die Dritte*



▲ *Fußball mit 'England'*

Mach' mal Pause

Wenn ein Windows-Benutzer mal eine Denkpause einlegt, flimmern normalerweise Sternchen über seinen Bildschirm. Wer statt Mondfahrt mehr auf Seefahrt steht, darf sich jetzt statt dessen an Sierras neuestem Screensaver erfreuen: **Johnny Castaway** ist ein tapsiger Schiffbrüchiger, dessen Streiche ganz bestimmt nicht zu sofortigem Weiterarbeiten animieren. Hoffentlich sieht's der Chef nicht! ■

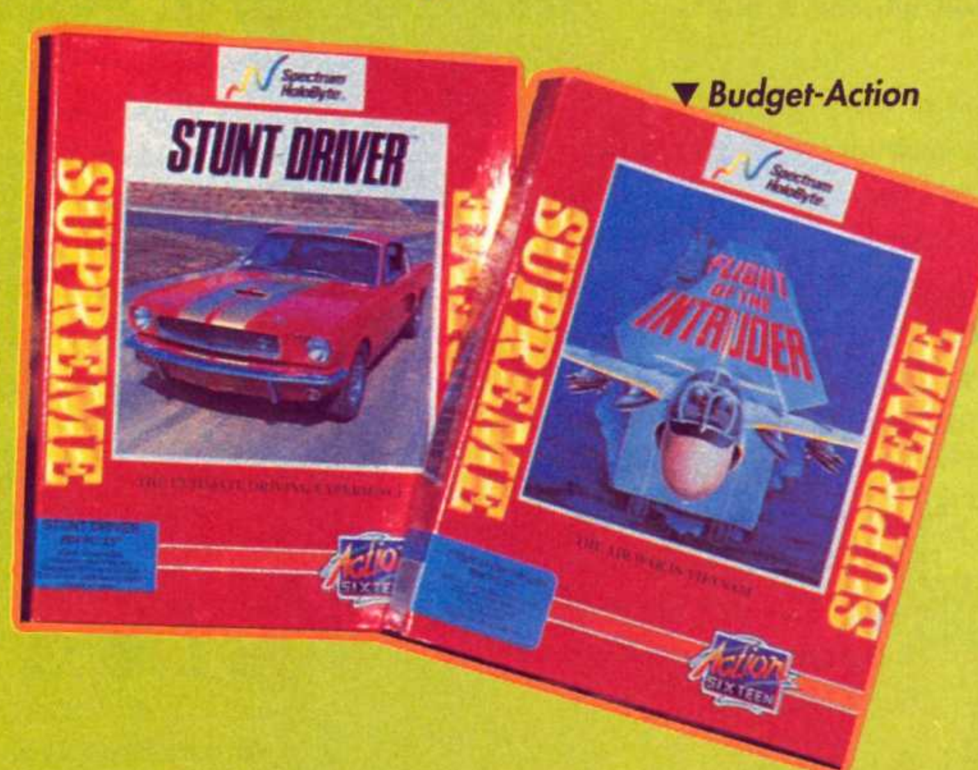
Do you speak English?

Nur für Leute mit sehr guten Englischkenntnissen und Windows eignet sich **Take-A-Break: Crosswords**, das **Sierra** mit 375 Kreuzworträtseln vollgepackt hat. Eine deutsche Version wird es aller Voraussicht nach leider nicht geben. ■

Action für Groschen

Und wieder eine gute Nachricht für den gestreßten Geldbeutel. **Digital Integration** hat sich dazu durchgerungen, zwei Klassiker als Low-Cost-Games herauszubringen: **Flight of the Intruder** und **Stunt Driver**. Zwar sind die Dinger nicht mehr ganz auf dem neuesten Stand der Technik, aber bei der Preisinflation in Sachen Software kommen die beiden 450-Groschen-Spiele für alle gängigen Systeme gerade recht, um ein wenig Action auf der Straße und in der Luft rauszulassen. Und für den Preis machen sie sogar Spaß. ■

▼ *Budget-Action*



Für neun Märker

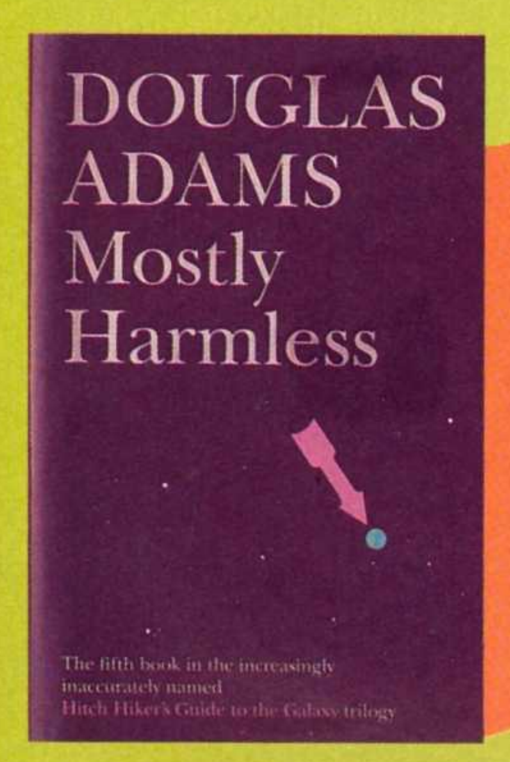
Knapp 90 Mark soll die **Grandslam Spiele-Collection** kosten. Also schmale Geldbeutel: ein Schnäppchen wartet. Insgesamt zehn Spiele sind darin enthalten - ergo: für jeden Renner löhnt Ihr gerade neun Märker. Mit dabei sind: **Running Man**, **Hunt for Red October**, **England**, **Flintstones**, **Scramble**, **Terramex**, **Terry's Big Adventure**, **Espionage**, **Scramble Spirit** und **Leavin' Terramis**. Wem das alles nichts sagen sollte, nur soviel: Action, Strategie, Sport und Jump'n Run satt. Die Geschichte soll übrigens für Amiga und Atari ST auf den Markt kommen. ■

Neue Sticks

Langjähriger Joystickhersteller **Spectravideo** schmeißt ein neues Modell auf den Markt. Der **Delta Ray** läßt, in blau gehüllt und mit Mikroschaltern ausgestattet, mal wieder das alte Pilotenfeeling aufkommen, will sagen, die Feuerknöpfe sind am Hebel untergebracht. Erhältlich für Commodore & Konsorten, Sega, Nintendo und PCs. Als Preis sind ca. 35 Mark angesetzt. ■



◄ *Schicker Stick..*

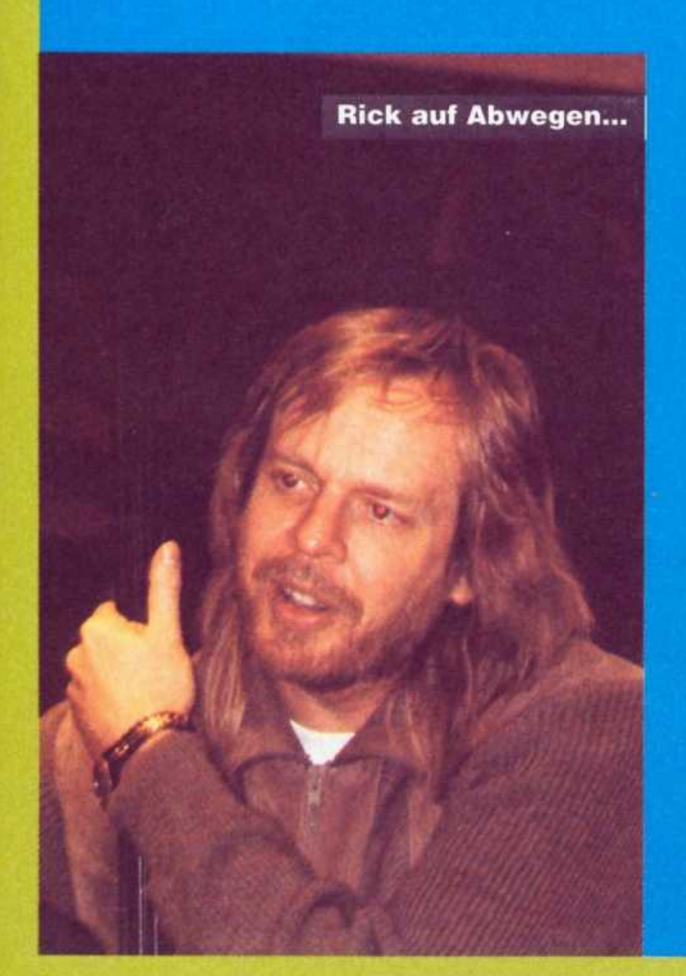


Fünfter Anhalter

Lang war es der Wunschtraum all derer, die am Ende des vierten Buches Arthur, Ford, Zaphod, Trillian, Fenchurch nachtrauerten. Jetzt ist es Wirklichkeit! Der fünfte Teil der 'Hitchhiker's Guide to the Galaxy'-Trilogie ist in England unter dem Titel **Mostly Harmless** erschienen. **Douglas Adams**' Werk geht drüben für 12,99 Pfund über den Ladentisch. ISBN 0434 00926 1. ■

Kosmische Musik

Rick Wakeman, 'Rock'-Musiker seines Zeichens und einigermaßen bekannt, hat einen Vertrag mit **Psygnosis** gemacht. Inhalt? Erstellung der Musik für **Microcosm**, einen der kommenden Titel der Liverpooler. ■



Rick auf Abwegen...

ES ist wieder da!

Rechtzeitig zur Bescherung hat **Team 17** sein **Alien Breed** aufpoliert. Die **Alien Breed Special Edition 1992** bietet im Vergleich zum Original zwölf zusätzliche Level und eine überarbeitete Grafik. Kontofreundlich ist der Preis: 30 DM. ■

news

scene



Heavy Metal

Action pur will **Lankhor** mit der **Metallic Power**-Compilation noch in diesem Jahr allen Atari ST- und Amiga-Besitzern bescheren. Nur PCler müssen auf das starke Teil mit *Vroom, Outzone* und *G.enius* noch bis nächstes Jahr warten. ■

Der Schatz im Silbersee

Wer kennt sie nicht, Winnetou, den edlen Häupling der Apachen, Old Shatterhand, die alte Trapperseele und Karl May, den Erfinder der beiden! Generationen sind mit den tapferen Helden großgeworden und erfolgreich haben sie Film, Funk und Fernsehen erobert. Jetzt ist das Computerspiel an der Reihe. **Linel** arbeitet daran, aus "Der Schatz im Silbersee" ein ein Abenteuerspiel zu machen, das Anfang '93 fertig werden soll. Ugh, spricht der Redaktionsindianer, darauf müssen wir die Friedenspfeife rauchen. ■

Comanche in den Städten

Zwanzig Missionen stecken in unserem diesmaligen "Spiel des Monats", die wir immer noch nicht alle gemeistert haben, und schon ist die Kunde von weiteren Szenarien zu hören. Neue Satellitenbilder, neue Landschaften, noch mehr Action - unter anderem soll es auch ein Großstadtszenario geben, in dem Ihr Katz und Maus in Wolkenkratzerschluchten spielen dürft. ■

PD-Games für PC-Freaks ...

... haben die Kollegen von der DOS Shareware in rauhen Mengen zusammengetragen und darüber ein Sonderheft gemacht! Vom animierten Grafikdemo über Jump&Run-Games bis zu erstaunlich guten Rollenspielen finden sich hier Reviews zu vielen Programmen, die den Geldbeutel aufatmen lassen, aber keinesfalls billig sind. Die DOS Shareware Special 3 ist für alle PC-Anwender ein gelungener Einstieg in die Welt der Shareware- und Public Domain-Games. ■

Heavy-Hardware

Battletech bis zum Abwinken. Wer heute schon wissen will, welche neuen BattleMechs, Einsatzfahrzeuge und Ausrüstungsgegenstände im Jahre 3031 aktuell sein werden, schlägt einfach im **Battletech Hardware-Handbuch 3031** der **Fantasy Productions** nach. Zwar bezieht sich das hier gezeigte noch nicht auf ein Computerspiel, aber die BattleMechs sind bestimmt nicht das letzte Mal Dreh- und Angelpunkt eines Games gewesen. It's better to be prepared! ■

Invasion aus dem GameBoy

Nicht genug damit, daß der GameBoy vom Wartezimmer bis zum Arbeitsamtkorridor so ziemlich alle öffentlichen Räume Deutschlands erobert hat, bläst die Vereinigung der "Offiziell anerkannten GameBoy-Modul-Bösewichter" zur Großattacke auf die Realität. Natürlich nicht in Wirklichkeit, sondern auf den Seiten einer neuen Comic-Serie aus den USA. Nach dem Riesensprung über den Atlantik hat die Serie erst einmal bei unseren französischen Nachbarn eingeschlagen und dürfte in absehbarer Zeit auch zu uns kommen. Eine weitere Serie, in der Mario die Hauptfigur ist, gibt es auch schon. Übrigens ein ganz offizielles Nintendo Lizenzprodukt. ■



▲ *Silvia Trende*



◄ *KatieHollins*

Welcome on board

Wachwechsel: Silvia Trende, bisher zuständig für Übersetzungen und Pressearbeit bei dem französischen Softwarehaus Lankhor, will sich in Köln selbständig machen. In ihre Fußstapfen als Pressesprecherin tritt Katie Hollins, die auf der Super Games Show in Paris ihr Debut gab. Alles Gute den beiden. ■

Kurze Wege

Sozusagen auf dem kleinen Dienstweg kommen wir jetzt für Euch an die neuesten Infos von **MicroProse**. Die englische Firma hat sich nämlich erstmals eine Pressestelle in Deutschland geleistet. Von München aus versorgt ab sofort **Uwe Fürstenberg** die deutschen Medien mit Wissenswertem zu Firma und Produkten. Zur Zeit spielt er sich in die Materie ein. ■



Uwe Fürstenberg



Fantasy & Adventure
INCA
Alien-Invasoren über Südamerika! Die Welt hält den Atem an... 3D-Grafik & Echtzeit-Animation auf PC (Disk/ROM), CDI.
COKTEL VISION
CORE DESIGN LIMITED
CURSE OF ENCHANTIA
Brad in den Klauen einer heißen Hexe. Nun, er wäre kein Baseballer, hätte er nicht ein paar Tricks auf Lager... Erhältlich für Amiga (mind. 1 MB) und PC.
ASM HIT
Knuddelgnome leben länger! Winkle und Fingus entführen Euch in neue brisante Slapstick-Abenteuer. Lachen erwünscht... Erhältlich für PC/CD-ROM/CDI/Amiga/Atari ST.
GOBLIINS 2
Alone in the Dark
Adel verpflichtet! Diesmal zu Gänsehaut und Alpträumen. In noch nie dagewesener Form werdet Ihr durch das Erbe einer einsamen Villa in die Gruselwelt verschleppt, die ihresgleichen sucht... Nur erhältlich für PC.
INFOGRAMES
... erhältlich bei BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER
Psssst! Neugierig geworden? Ihr wollt mehr? Mehr Spaß? Mehr Gänsehaut? O.k., dann seid Ihr genau richtig bei der großen BOMICO- & ASM-Video- und Gewinn-Aktion! Ab sofort könnt Ihr Eure hungrigen Blicke in den Computerabteilungen der führenden Warenhäuser sowie im Fach- und Einzelhandel auf das BOMICO-/ASM-Video richten. Dort findet Ihr auch die Teilnahmekarten für das Gewinnspiel. Viel Glück!
P.S.: Teilnahmekarten gibt's auch bei BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

TOTAL TERMINATOR

Als James Cameron 1985 seinen TERMINATOR drehte, ahnte er nicht, daß er mit dem aus der Zukunft kommenden Killer-Cyborg eine der populärsten Filmfiguren der 80er und 90er Jahre erschaffen hatte. Eine virtuose Kameraführung, gepaart mit einem actionreichen Plot, tolle Spezialeffekte und ein erstklassiges Produktionsdesign ließen vergessen, daß Terminator eigentlich ein B-Movie war.

Auch Arnold Schwarzenegger, der die Rolle der Killermaschine übernommen hatte, profitierte nicht unerheblich von Camerons Paradestück. Keiner der Filme, die er bis dahin gedreht hatte, machte ihn so bekannt wie die schaurige Mär vom bösen Cyborg.

Aber nicht nur Cameron und Schwarzenegger waren fortan nicht mehr aus Hollywoods Film-Business wegzudenken. Auch Stan Winston, der das Stahlskelett des Terminators entwarf und für die Spezialeffekte verantwortlich zeichnete, wurde durch diesen Film einer der meistgesuchten Fachleute Hollywoods. Der *Predator* und die monströse Alien-Queen aus *Aliens* zählen zu seinen bekanntesten Kreationen.

Obwohl Cameron nach dem ersten Film versicherte, daß es keine Fortsetzung geben würde, begann man 1990 mit den Vorbereitungen für Teil 2. Arnold Schwarzenergger, inzwischen zum Mega-Star avanciert, sollte wieder mit von der Partie sein. Diesesmal jedoch nicht als Bösewicht. In **T2** kommen zwei Maschinen aus der Zukunft, eine mit dem Auftrag, eine bestimmte Person zu beseitigen, und eine um sie zu beschützen. Schwarzenegger übernimmt dabei die Rolle des Beschützers.

War schon der erste Teil ein echter Kassenknüller wurde **T2** zu einem echten Superseller, der weltweit die Kassen klingeln ließ. Kein Wunder, daß darüber nachgedacht wurde, wie die Terminator-Figur noch verwertet werden könnte.

Terminator ohne Ende

Als eines der Medien, die dem Film am nächsten stehen, verstand es sich fast von selbst, daß die Story um den Roboter aus der Zukunft auch im Comic aufgearbeitet wurde. Sowohl die **Marvel Comics Group** als auch **Dark Horse** sicherten sich die Rechte, Comics mit dem Terminator-Charakter zu veröffentlichen. Während Marvel sich darauf beschränkte, die Filmstory umzusetzen, begann Dark Horse, international renommierte Zeichner zu verpflichten und den Terminator in diversen Miniserien zu verwenden. Neben etlichen Geschichten, in denen der Terminator als Solofigur agierte, brachte Dark Horse sogar eine Serie heraus, in der der Terminator gegen Robocop antritt. Wann Dark Horse den stählernen Bösewicht gegen andere bekannte Figuren aus Film und Comic ins Feld schickt, ist nur eine Frage der Zeit. Zu hoffen bleibt, daß die Comic-Macher auch weiterhin das stilistische Fingerspitzengefühl, das man bisher dem Thema Terminator angedeihen ließ, nicht verlieren und uns solche Paarungen wie 'Terminator vs. Mr. Spock' erspart bleiben.

Was uns nicht erspart bleibt, sind Sammelbildchen, Kaffeetassen, Anstecknadeln und Soundtracks, ja es gibt sogar Spielfiguren, die man ins Regal stellen kann.

Bedenkt man, wie fest James Cameron anfangs an der Aussage festhielt, daß es keinen Terminator 2 geben würde, und zieht dann den Umstand ins Kalkül, daß letzlich doch noch ein weiterer Film daraus wurde, darf man wohl guter Hoffnung sein, was den dritten Teil anbetrifft. Oder vielleicht eine Fernsehserie? Oder möglicherweise... ■

Heiner Stiller



Fotos (4) © PWE



▲ *Arnold als Barbie-Verschnitt...*



◀ *Zu Besuch beim Maskenbildner*

Es kommt spät, es kommt außerhalb der Reihe - aber es kommt tierisch gut! Nach zwei Filmen und relativ schwachen Computerumsetzungen ist jetzt endlich das ultimative Spiel zum Thema Terminator und andere Blechkonserven erhältlich...

Blecherne Bösewichte

Los Angeles, irgendwann im Januar 2029... Die düstere Nacht wird durch das gelegentliche Aufblitzen von Laserstrahlen erhellt - irgendwo hat wieder ein tapferer Kämpfer gegen die Tyrannei von Skynet sein Leben lassen müssen. Nachdem Sergeant Mad Mike die Plasmakanonen seines A.C.E. 1000 gefechtsbereit gemacht hat, tastet er sich vorsichtig um die Ecke im Bereich 14/22 von Sektor Alpha, auf seinem Weg zur Verteidigung der Kommunikationsstation der Untergrundbewegung. Die wenigen T-800-Einheiten, die ihm bislang über den Weg gelaufen sind, waren leichte Ziele für die Waffensysteme seines Kampfanzuges. Plötzlich tauchen drei rote Punkte auf seinem Scanner auf - schwere Angriffseinheiten vom Typ *Eradicator*. Eigentlich kein Problem, doch als Mike seine verfügbaren Waffen durchcheckt, stellt er zu seinem Entsetzen fest, daß er in der Ausrüstungskammer einfach vergessen hat, die durchschlagkräftigen Raketen mitzunehmen. Ein strategischer Rückzug hilft nicht viel, denn als der interne Auto-Doc gerade mit der Reparatur der beschädigten Systeme begonnen hat, tauchen neue Blips auf dem Scanner auf. Gegen die geballte Kraft von vier *Dragons* ist angesichts der erlittenen Schäden kein Blumentopf mehr zu gewinnen - das Rot der internen Warnanzeigen geht in einen Kampfanzug und Mensch verschlingenden Feuerball über...

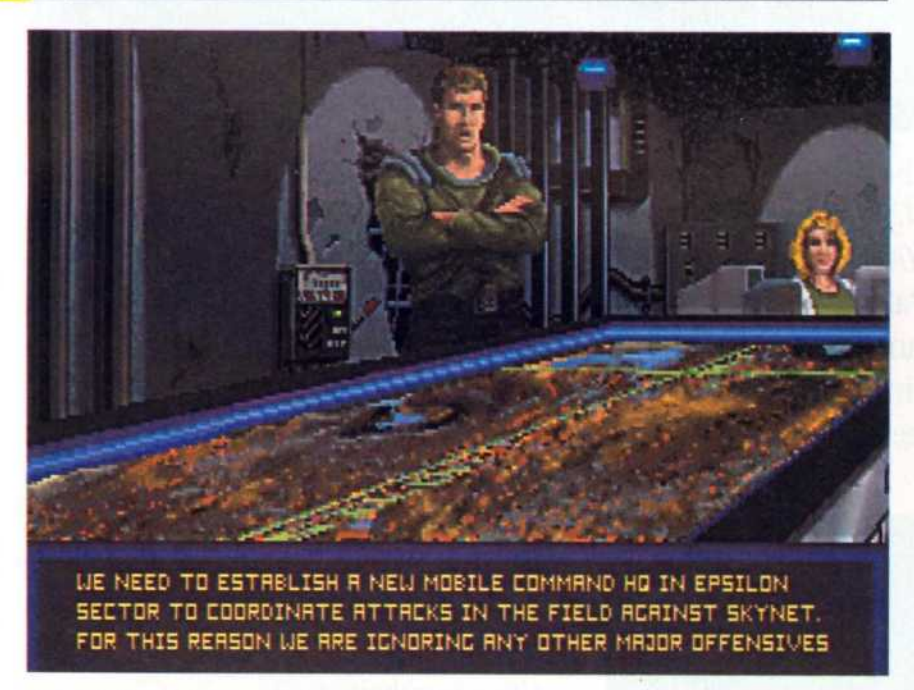
Action pur...

Nachdem sich seine Augen von der grellen Explosion erholt haben, nimmt Mike langsam wieder die Umrisse der Trainingskonsole wahr - es war alles nur eine Simulation, die ihn mit der neuen Technik vertraut machen soll. Diese Übung war nicht sonderlich effektiv - das nächste Mal besser...

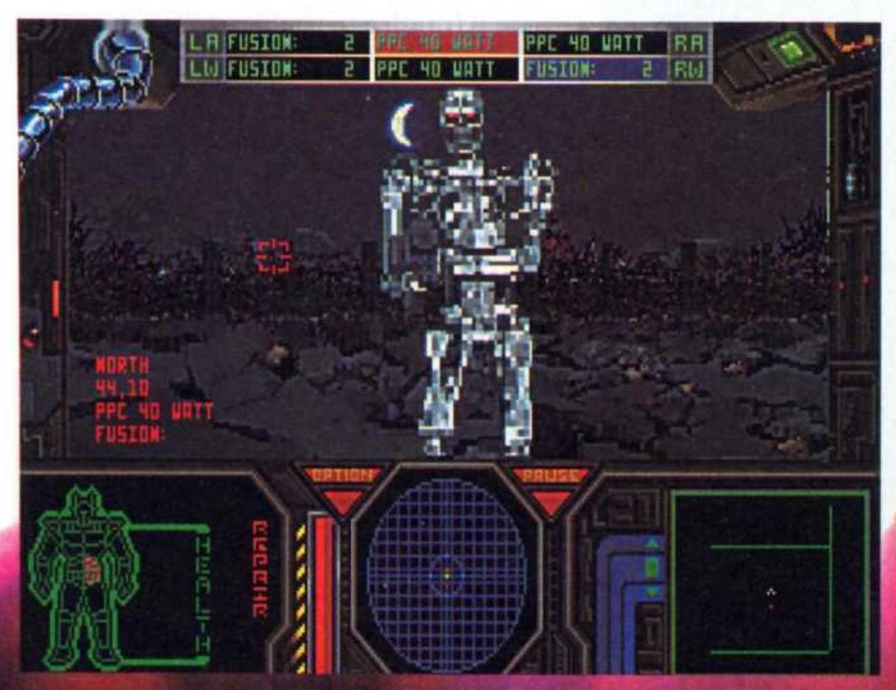
August des Jahres 2029, diesmal ist es Ernst! Die Sitzungen im Simulator haben sich ausgezahlt, und Mike ist inzwischen dank mehrerer erfolgreich absolvierter Missionen hochdekorierter Kämpfer der Untergrundbewegung. Ein Shuttle hat ihn auf der *Space Platform* von Skynet abgesetzt - zum letzten und endgültigen Schlag! Eine Sprengung des Reaktorkerns sollte der Organisation endgültig das Handwerk legen....

THE TERMINATOR 2029

System: **PC** *(VGA, Festplatte mit mind. 12 MB frei, 286-Prozessor und 1MB EMS Voraussetzung, unterstützt Sound Blaster und Roland, 386/20Mhz und Maus empfehlenswert)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Bethesda Softworks**, U.S.A., Muster von: **Hersteller**.

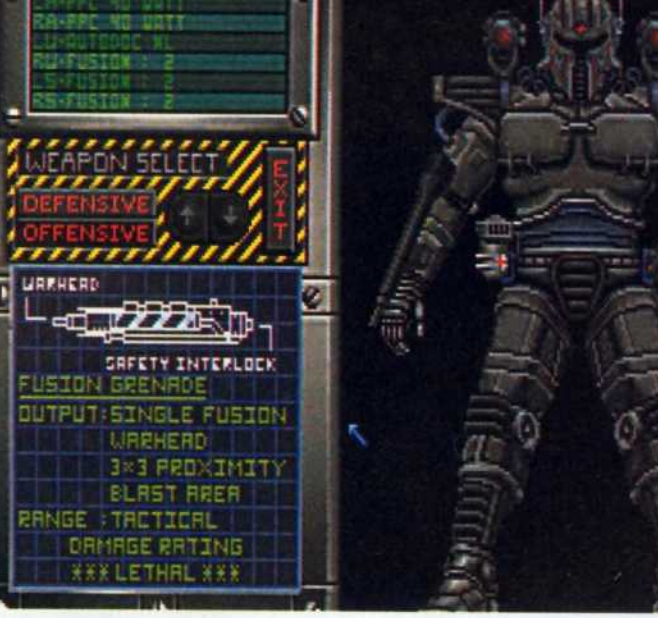


▲ *Bei der Einsatzbesprechung*



▲ *Ich schau' Dir in die Augen...*





Die Wahl der Waffen ▶



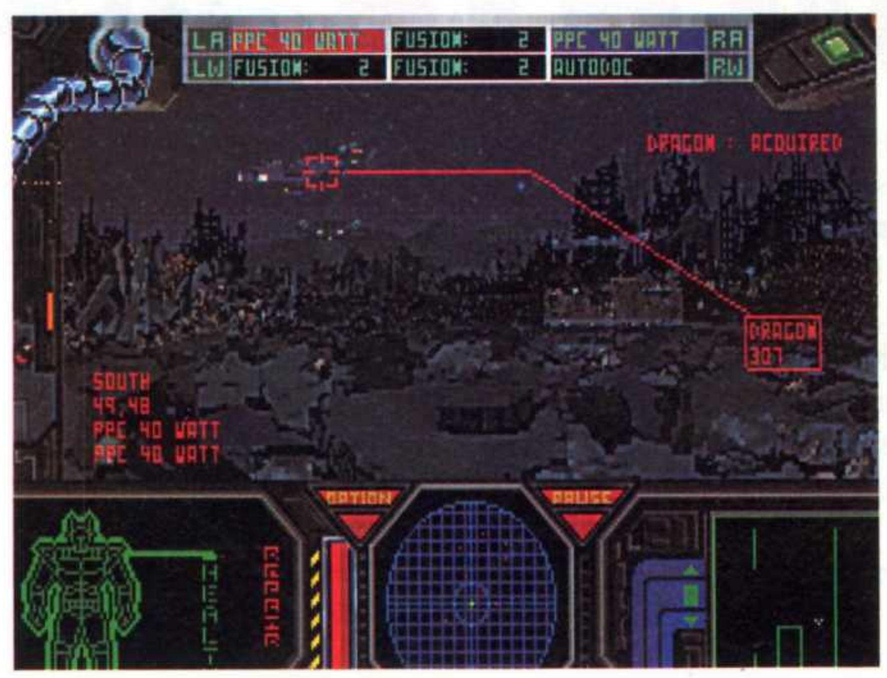
▲ *Eine gelungene Explosion*



Wing Commander für Luftkranke!



▼ *Kleine Reparaturen gefällig?*





▲ *Im Visier*

Das war kein Ausschnitt aus *Terminator 3*, sondern aus dem neuesten Action-Spektakel von **Bethesda Softworks**. Rein thematisch hat **The Terminator 2029** nur noch das Setting und die Gegner der Filme zum Vorbild: Im Laufe der Kämpfe haben die Wiederstandskämpfer das *Advanced Cybernetic Exoskeleton (kurz A.C.E. 1000)* erbeuten können - eine wertvolle Waffe gegen Skynet. Mit einem fähigen Mann im Kampfanzug sollte es möglich sein, den Bösewichtern das Handwerk zu legen.

Und genau dieses Kanonenfutter steuert der geneigte Spieler durch die dreidimensionalen Ruinen von Los Angeles und deren Untergünde. Natürlich stets im Auftrag des Guten, in Erfüllung lebenswichtiger Missionen und auf der Hut vor den zahlreichen Gegnern. Letztere haben angesichts der waffenstarrenden Kampfmaschine wenig zu lachen. Zumindest im fortgeschrittenen Stadium des Spieles, denn die Firepower muß man sich erst durch die Erfüllung einiger Missionen erarbeiten...

Sieht man mal davon ab, daß man zur Bedienung des Spiels eigentlich drei Hände haben sollte, kommt sehr schnell Freude auf angesichts dieser tollen Mischung aus Ballerspiel und Adventure. Wer mal wieder handfeste Action auf seinem PC erleben will, der sollte sich dieses Spektakel unbedingt gönnen!

Michael Anton

▼ *Feind im Anmarsch*



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	



Wir verlosen

1.-3. Preis: Je ein englisches Terminator-Box-Set (enthält beide Filme im Original plus zusätzliches Material in Metallbox).

5.-9. Preis: Je ein Terminator-Joystick (Standard-Neunpol)

Preisfrage: In welchem Land wurde Arnold Schwarzenegger geboren?

Die Antwort schreibt Ihr zusammen mit Eurem Alter auf eine Postkarte und schickt sie an:

ASM
Arnold
Postfach 870
3440 Eschwege

Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen, Einsendungen die nach dem 31. Dezember 1992 (es gilt der übliche Stempel) oder von Verlagsmitarbeitern eingeschickt werden, werden vor der Ziehung terminiert!!!



Matsch' mal wieder!

BILL'S TOMATO GAME

System: **Amiga** *(auch. 512 KB)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Psygnosis, England**, Muster von: **Hersteller**.

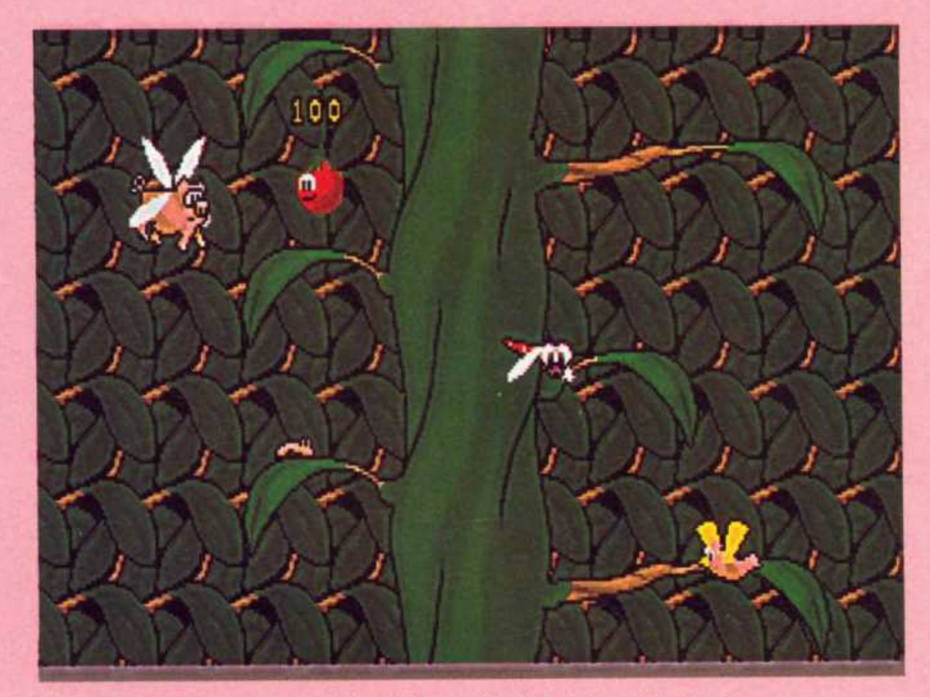
Mögt Ihr Ketchup? Richtig schöne Tomatenmatsche? Ja? Na prima, denn wenn Ihr BILL'S TOMATO GAME in Euren Amiga ladet, wird Euch dieses Puzzlespiel davon ein Überdosis verpassen.

Der Psygnosis-Programmierer Bill Pullan hat sich mit seinem neuesten Nervenfetzer ein echtes Denkmal gesetzt. Generationen von Computertüftlern werden weinend vor ihm auf den Knien liegen und um einen kleinen, wirklich nur einen klitzekleinen Tip betteln, wie man durch das nächste verflixte Level kommt. Und das Denkmal wird dastehen und sich ins Fäustchen lachen, denn das Game läßt keinen mehr los, der es einmal angefangen hat.

Zu Anfang gibt sich Bill's Tomato Game ja total harmlos. Der Held des Spiels, Terry Tomato, will nur seine Herzallerliebste Tracy befreien, bevor sie vom bösen Rieseneichhörnchen zu Ketchup verarbeitet wird.

Bis den beiden jedoch möglicherweise eine gemeinsame Zukunft im Gemüsefach beschieden ist, liegt eine Menge Streß vor Euch. Ihr müßt Terry helfen, bis zum Eichhörnchennest an der Spitze einer Schlingpflanze zu klettern, die wie in 'Hans und die Wunderbohne' aussieht.

Zehn sehr abwechslungsreiche Welten mit jeweils zehn Levels heißt es dabei zu durchqueren. Ob im Wald, in Ägypten, auf dem Friedhof, im Weltall, Spielzeugland, Vorzeit oder in einer psychedelischen Welt: Hirnschmalz und Geduld kostet es überall reichlich.



▲ Flügelschweine behindern des Helden Aufstieg



▲ So nett ist die Pussykatze gar nicht



▲ Fingerspitzengefühl ist gefragt

Heiner meint:

Selten so geknobelt! Tatsächlich sieht hier mehr als ein Level so aus, als sei es unmöglich zu schaffen. Wenn es nach langem Tüfteln doch geklappt hat, erscheint alles total logisch. Man klatscht sich die Hand auf die Stirn und fragt sich: Warum bin ich da nicht gleich drauf gekommen! Also, ein klasse Spiel für Hardcore-Tüftelspezis und alle, die es werden wollen!

»GUT«

Flecke pflastern seinen Weg

Terry beginnt jedes Level auf einem Katapult, mit dem Ihr ihn flipperkugelmäßig in die Höhe schleudert. Und schon geht der Streß los! Um das knallrote Gemüse ungefährdet zum Ausgang zu lotsen, ist eine Menge Tüftelei fällig, wenn der Weg wieder mal mit Fieslingen und Hindernissen nur so gepflastert ist. Manchmal besteht die Schwierigkeit lediglich darin, daß der Ausgangspunkt ganz unten und das Ziel ganz weit oben liegt. Fliegen können Tomaten nämlich nicht, da müßt Ihr schon mit viel Phantasie und allerlei Geräten nachhelfen,



Terry sicher ans Ziel zu bringen. Und nie vergessen: die Gesetze der Schwerkraft gelten auch hier - wer aus großer Höhe auf den Boden klatscht, ist schnell nur noch Matsche.

Jedes Level enthält neue Aufgaben und neue Schwierigkeiten. Schwebende



▲ Überleben schwer gemacht





▲ *Haut dem Eichhorn auf die Glocke*

Buddhas, Abrißkugeln, Zahnräder, knarrenschwingende Soldaten, Kürbisse, riesige Space Invaders, Quallen oder Feuerbälle sorgen dafür, daß im Tomatenland kein Übermut aufkommt. Die zur Verfügung stehenden Hilfmittel - Bremssteine, Ventilatoren, Springauf-Schachteln und Trampoline - variieren in Anzahl und Verfügbarkeit ebenfalls von Level zu Level. Ein Zeitlimit sorgt dafür, daß man sich mit dem Physikstudium ein bißchen beeilt.

Die Paßwortfunktion hingegen erlaubt den problemlosen Wiedereinstieg in das gerade in Arbeit befindliche Bild, wenn die Zeit mal wieder zu schnell abgelaufen war oder eine Erholungspause eingelegt wurde.

Grafisch gibt es nichts zu meckern. Die Screens sind übersichtlich aufgebaut, die Spielelemente gut durchdacht, und auch der Humor kommt nicht zu kurz. Hüpft Terry in einen der Ventilatoren oder springt unglücklich auf eine Kante, wird er zu einem dekorativen Ketchup-Fleck, der jede Mutter zu Schreikrämpfen hinreißen würde.

Die Supertomate ist jedoch nicht so leicht umzubringen, sondern steht in null Komma nichts wieder auf der Matte beziehungsweise Plattform für einen weiteren Versuch.

Manche mögen's schwierig

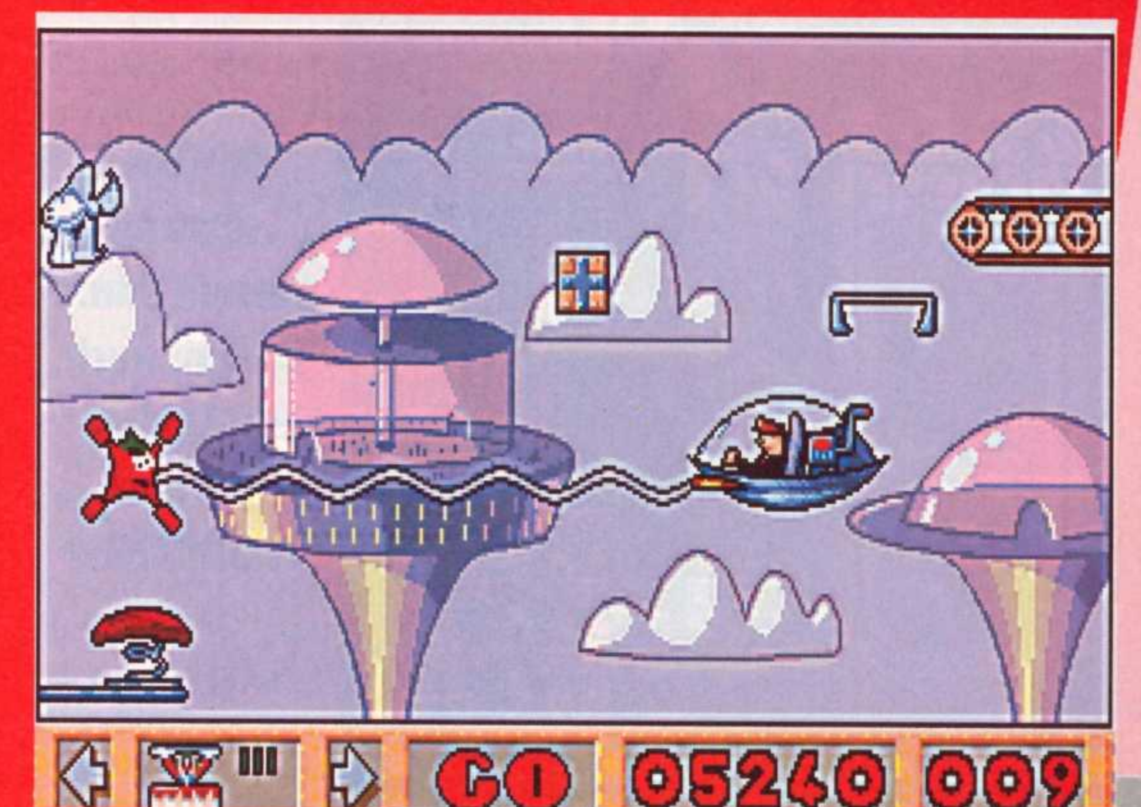
Die Steuerung per Maus ist relativ simpel, allerdings nervt es schon ein bißchen, daß sich die aktivierten Spielelemente immer wieder mal selbständig machen und wieder im Inventory verschwinden, wenn sie von einem anderen Element berührt werden. In dieser Hinsicht ist das Game echt gewöhnungsbedürftig, zumal es oft auf jede Sekunde und fast immer auf pixelgenaues Plazieren der Teile ankommt.

Ein flotter Sound lockert die in jeder Welt bald verdammt schwierig werdenden Levels gehörig auf, und witzige Animationen zwischen den einzelnen Welten sorgen dafür, daß der Spieler sich von Streß und Hektik etwas erholen kann - Ihr werdet schon merken, wie nötig das ist!

Auf Festplatte läßt sich das originelle Tomatengematsche leider nicht bannen, aber wer Masochist genug ist, sich durch die 100 Levels zu baggern, der nimmt auch dieses kleine Manko gern in Kauf - schon um den Showdown mit Sam Eichhorn zu über- und den Abspann mit dem total überraschenden, riesigen Ende zu erleben. ■

Antje Hink

»Tüfteln bis der Ketchup kocht«



▲ *"Brizzle" sprach die Tomate und wurde zu Matsch*

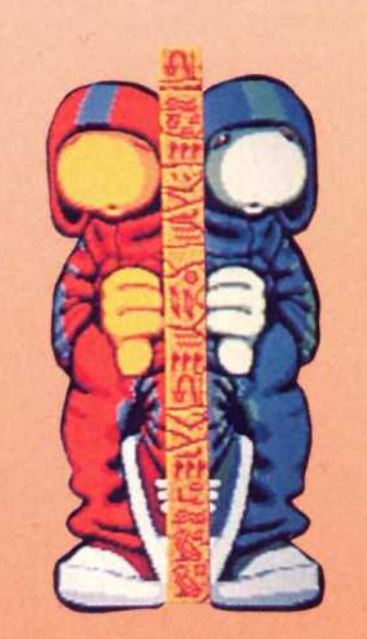
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	9
Sound	9
Anleitung	9
Spielablauf	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



Ein Trottel kommt selten allein



TRODDLERS

System: **Amiga**, geplant für: **SNES**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **The Sales Curve**, England, Muster von: **Hersteller**.

Jetzt geht's wirklich los - glaubte ich doch soeben beim Erreichen des rechten Zeilenrandes, daß mein Cursor nach unten fallen würde. Ihr fragt Euch nun sicher, ob ich noch zu retten bin. An und Pfirsich ja - aber spielt Ihr mal fünf Stunden lang TRODDLERS... ja, da sieht die ganze Sache schon ziemlich anders aus!

In diesem Game von **Storm** fällt nämlich desöfteren mal was herab - im Zweifelsfall sind es jene niedlichen Wesen, die nix Besseres zu tun haben, als durch insgesamt 100 Level zu wetzen und dort in so ziemlich jede Falle zu tapsen, die sich ihnen bietet.

Ab ins Körbchen

Nur in einen der rettenden Ausgänge, da gehen sie nicht freiwillig rein. Folglich muß Solo-Spieler *(oder zu zweit mit- oder gegeneinander in 50 Levels)* alles daran setzen, daß die Kleinen doch noch irgendwie im Körbchen landen - indem er ihnen den Weg bahnt. Die *Lemmings* lassen also schön grüßen - nur konnte man jene wenigstens noch "beschäftigen" - die **Troddlers** latschen nur rum - eben richtige kleine Trottel.

Der wesentlichste Unterschied zu den Lemmingen ist, daß der Spieler selbst

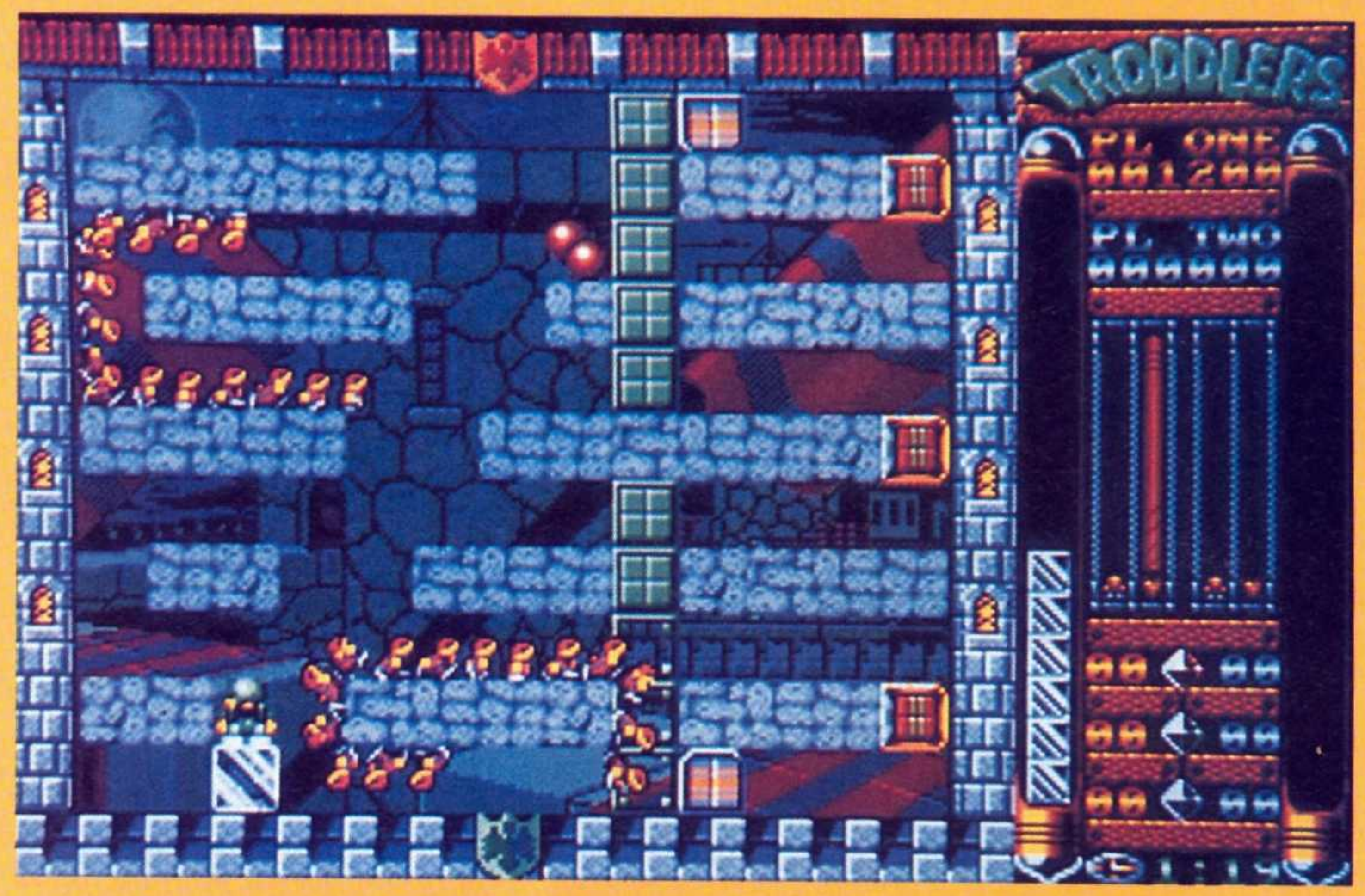


▲ *Dies ist nicht etwa eine Invasion, ...*

"Kein Hit – aber an diesem Game kommt auch so keiner vorbei: TRODDLERS!"







▲ *... sondern vielmehr ein Action-Game, das ...*

auf dem Screen auftaucht (oder im Partner-Modus auch beide) und keineswegs ungefährdet ist. Da gibt es nämlich jene graugezeichneten Troddlers, die einst ganz normal waren, bis sie in irgendwelchen Teleportern zu Zombies mutierten und nun Jagd auf meine Schützlinge und mich machen.

Tödlich

Eine Flamme und Kanonen sind mit der Zeit ebenso tödlich wie der Specht. Lediglich den Fleischwolf kann ICH gefahrlos betreten, eifern mir die Trottel allerdings nach, spitzt Blut, und ich kann sehen, wo ich bleibe. Wenigstens kriegen das ab und zu auch die Grauen zu spüren.

Um dies alles und noch etwas mehr zu verhindern, muß ich Felsbrocken aufnehmen *(Stück für Stück, versteht sich, es soll ja nicht so einfach sein!)*, die mitunter selbst eine Gefahrenquelle darstellen, und lege diese so hin, daß atens die unmittelbaren Gefahrenstellen umgangen werden und btens den Troddlers gezeigt wird, wo die Programmierer den Ausgang diesmal hingesetzt haben.

Das ist das EINE Spiel - in einigen Levels gilt es, "lediglich", den Zombies den Garaus zu machen, indem man sie beispielsweise durch Anschubsen von überdimensionalen Felsen zermanscht oder verschiedenfarbige Diamanten in manchmal arg knapp bemessener Zeit zu sammeln, um das Passwort für die nächste Stufe zu bekommen.

Hektisch wird es in höheren Levels,



wenn alle Schikanen auf einmal vorkommen, die zur Verfügung stehende Zeit gnadenlos abläuft und die Übersicht dadurch etwas verloren geht.



▲ *... der Tester fast soweit gebracht hat, ...*



▲ *... daß er Visionen hatte.*

Das Spielfeld ist übrigens der Screen, in dem man sich just befindet - also nix mit Scrolling und so. Überhaupt sind die Programmierer mit technischem Aufwand etwas sparsam umgegangen. Wenn z.B. 20 Troddlers *(ohne sich weh zu tun)* in eine Spalte fallen, sieht es - wenn sie erstmal alle drin sind - auf dem Moni so aus, als wären dort nur zwei oder drei unterwegs.

Die witzige Musik und ein paar FX tragen zum ansonsten positiven Eindruck bei. Gäbe es die Lemmings nicht, wäre dieses Spiel ein Hit geworden. So aber reicht es immerhin, um einige fröhliche Stunden, Nächte und Wochen gut zu unterhalten.

Klaus Trafford



PREVIEW

Monster Business

FRANKENSTEIN - PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **ST**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Zeppelin**, England.

Der Spieler schlüpft nicht etwa in die Rolle des berühmt-berüchtigten Barons, sondern in die des Assistenten Egor (in Mel Brooks' Film-Parodie 'Frankenstein Junior' so köstlich dargestellt vom unvergessenen Marty Feldman).

Jener muß die zur Belebung des toten Körpers nötigen Körperteile, das später Boris Karloff, respektive das Monster, ergeben soll, beschaffen. Der Baron erklärt zu Beginn die einzelnen Funktionen jedes Teiles, die Ihr dann im Turm, in Verliesen, im Dorf, in Baron Frankensteins Schloß, im Schwarzwald *(damit ist nicht unserer gemeint)* und schließlich an so schaurig-schönen Orten wie Friedhof und Leichenhalle suchen und finden müßt. Auch ein Besuch im Krankenhaus wird Euch nicht erspart bleiben. Unterwegs trefft Ihr dann auf zahlreiche Geister, Fledermäuse, Betrunkene, psychopathische Schwestern *(so eine habe ich mal im Bw-Krankenhaus erlebt)* und vieles mehr - und da Egor nicht gerade der Tapferste ist, wird er desöfteren völlig verschreckt zu seinem Herrn zurückrennen und die mühsam erbeuteten Gebeine wieder verlieren; ganz zu schweigen von einem Spieler-Leben.



▲ *Egor und die eiserne Jungfrau*

Die einzige Möglichkeit, seine Nerven zu beruhigen, ist... nein, nicht Baldrian! - ein sehr nettes Mädchen, doch dies zu finden, wird sehr schwierig sein, da es weitaus mehr üble Zeitgenossen gibt als gute. Zudem wird auch noch gegen die Uhr gespielt, und das Wetter hat ebenso großen Einfluß auf Erfolg oder Mißerfolg.

Hinter diesem Spielkonzept steckt ein Jump&Run, das allein wegen des Inhaltes schon interessant werden dürfte. Ob die Gruselatmosphäre oder der Witz überwiegt, bleibt abzuwarten. Gespannt sind wir allemal auf das fertige Game. ■

kate/ddf

Crashkurs!

FLY HARDER - PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **C64**, Hersteller: **Starbyte Software**, Muster von: **Hersteller**.

Die Erdanziehung hat bekanntlich so ihre Tücken. Mal läßt sie einem einen Ziegelstein auf den Fuß fallen, mal wird ein dösender Physiker namens Newton fast von einem herunterstürzendem Apfel erschlagen, und mitunter hat sogar ein Raumschiff mit der Gravitation zu kämpfen, wie im neusten Game aus dem Hause Starbyte.

Fly Harder, so heißt es, spielt sich ähnlich wie das gute alte *Thrust* aus seligen C64-Zeiten. Ihr steuert ein kleines Raumschiff, das von eben jener Gravitation unbarmherzig nach unten gezogen wird. Glücklicherweise besitzt der Hobel serienmäßig einen Raketenantrieb, der Euch durch wohldosierte Zündungen vor dem Absturz bewahren kann. Soweit die Theorie. Praktisch hingegen sieht die Situation schon anders aus, denn besonders am Anfang lenkt sich der Ofen frustrierend schwer. Eine falsche Drehung, und das Raumschiff bohrt sich in den Boden.

Erst wenn dieses Steuerungs-Problem überstanden ist, könnt Ihr Euch der eigentlichen Aufgabe widmen: Ihr müßt kleine Stahlkugeln, die Spheren, in einen Reaktor befördern. Gemeinerweise sind diese Murmeln extrem anfällig und zerspringen bei der geringsten Feindberührung. Und Gegner gibt es mehr als genug auf dem Bildschirm, die sich aber mittels Lasergun mehr oder minder widerstandslos umnieten lassen. Der Haken an der Sache? Da die Kanone starr nach vorne ausgerichtet ist, müßt Ihr das Raumschiff drehen und auf das Ziel ausrichten. Jetzt bloß nicht die Triebwerke zünden, sonst die Kiste gerät wie ein Hubschrauber ohne Heckrotor außer Kontrolle.



▲ *Mehr Schub, Scotty!*

Fly Harder ist ein nettes, kleines Game mit vielen guten Ideen, egal wie alt sie auch sein mögen. ■

mkl


◀ *Diese Kugel muß in den Reaktor*

Tiefschlag

ASSASSIN

System: **Amiga** *(1 Meg)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Team 17**, Muster von: **Hersteller**.

Einen ganz besonderen Attentäter präsentiert uns das englische Label TEAM 17. Während sich die meisten Killer auf ihre Kalaschnikow und eine Ladung Plastiksprengstoff verlassen, bedient sich dieser Haudegen einer eher ungewöhnlichen Waffe: eines Bumerangs!

Zwischen unserem Attentäter, dem Assassin, und seinem Ziel liegen insgesamt fünf Level, die er in schönster Jump&Run-Manier hinter sich bringen muß, um schließlich Midan, seines Zeichens Oberbösewicht, das Lebenslichtlein auszupusten. Diverse Feindsprites wollen das natürlich verhindern und stellen sich Euch mutig in den Weg. Glücklicherweise lassen sich mit ein oder zwei Treffern die meisten Gegner recht einfach filetieren.

Manche verwandeln sich nach ihrer Verwurstung auch mal in nützliche Boni. Je nach Modell powern diese Dinger Euren Bumerang hoch, strecken das Zeitlimit oder füllen das Lebenskonto auf.

Etwas zu einfach hat es sich Team 17 mit dem Extrawaffensystem gemacht. Denn jedesmal, wenn Ihr eine Requisite aktiviert, bleibt Eure Figur solange wie angewurzelt stehen, bis der ganze Zauber vorbei ist.



▲ *Kann an seine Vorgänger nicht anschließen: Assassin*

Abgesehen von diesen Lähmungserscheinungen besitzt unser Held einige bemerkenswerte Fähigkeiten, die uns Normalsterblichen versagt bleiben.

Besonders beachtenswert sind seine Kletterkünste. Wie ein Freeclimber hangelt er auf sich Befehl unter der Decke lang oder springt wie ein Dschungeläffchen von Baum zu Baum.

Leider hakt es von Zeit zu Zeit mit der Steuerung. Besonders beim Freistil-Klettern hilft oft nur mehrmaliges Ausprobieren. Ansonsten ist alles so, wie man es von Team 17 gewöhnt ist: Ruckelfreies Mehrstufen-Scrolling, schicke Animation und schön bunte Hintergrundgrafiken. Das allein macht aber nicht satt. Besonders auf dem Jump&Run-Sektor gibt es stärkere Games. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Klaxtris

ZYCONIX

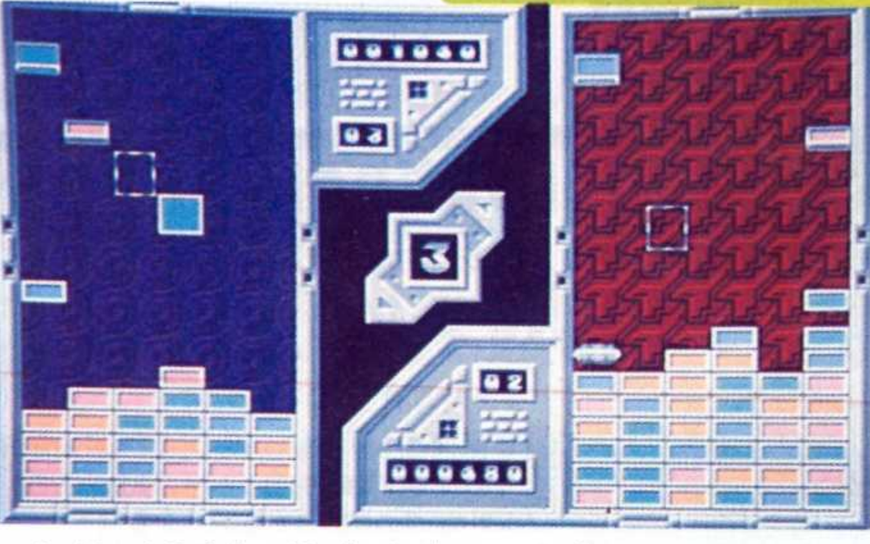
System: **Amiga** *(jedes Model mit mind. 512K)*, geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Accolade**, USA, Muster von: **Hersteller**, Bemerkung: Highscores werden gesaved, zwei Spieler gleichzeitig.

Ihr denkt, die Zeit der Tetris-Clones sei vorbei? Es gibt keine neuen Ideen oder Kombinationen verschiedener Games mehr? Weit gefehlt!

Mit dem seltsamen Namen Zyconix wurde Accolades Tüftel-Spiel bedacht und könnte als eine Mischung aus *Tetris*, *Klax* und entfernt auch *Breakout* bezeichnet werden. Wie bei den beiden erstgenannten Programmen auch, fallen Steine verschiedenster Farben von oben in eine Art Tonne herab. Ziel ist es, allein oder gegeneinander diese Blöcke nach Farben sortiert innerhalb eines Zeitlimits so zu positionieren, daß daraus horizontale oder diagonale Linien entstehen, die daraufhin verschwinden. Je nach Schwierigkeitsgrad müssen dafür drei bis sechs Steinchen aneinendergefügt werden. Außerdem gibt's unterschiedliche Spielmodi. So ist bei einem die Tonne bereits mit Steinen gefüllt. Neben fünf mehr oder weniger nützlichen Extras gibt's 'nen Ball, mit dem Ihr in bester *Breakout*-Manier Blöcke zerstören könnt.

Neu sind sie die Ideen nicht, aus denen die Programmierer Zyconix geschustert haben, aber dank der Extras wird das Spiel noch ein wenig strategischer und abwechslungsreicher als die Vorbilder *Tetris* und *Klax*. Vier interessante Musikstücke von Jazz (leider schlecht gesampelt) bis Rave (richtig hart!) untermalen das Geschehen auf angenehme Weise. Schade, daß die Grafik arg spartanisch ausfiel. Spielerisch kann Zyconix überzeugen. Es ist zwar kein Hit - dafür kommt's gut zwei Jahre zu spät -, aber ambitionierte Tüftler werden ihren Spaß haben. ■

hja



▲ *Im Zwei-Spieler-Modus bekommt jeder seine eigene Tonne*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	3
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«


YENO®
POWER:
ADVENTURES!
STRATEGIE!
ACTION!
GAME BOY
JALECO
FORTIFIED ZONE
FORTIFIED ZONE
Ein Spionage-Spektakel mit listigen Lösungsaufgaben und brillanten Screens. Zwei Segelgleiter landen des Nachts vor einer gegnerischen Festung. Die Mission der beiden Piloten, Mary und James, besteht darin, gestohlene Geheimdokumente zurückzuholen und die Gefangenen zu befreien.
Dein Auftrag: Begleite die beiden Agenten auf ihrem gefährlichen Weg, schleuse sie unbemerkt in die streng bewachte Festung ein und sichere ihren Rückweg. - Eine Besonderheit ist das Spiel zu zweit mit dem Link-Kabel.
Für 1 oder 2 Spieler
THE BLUES BROTHERS
Die größte Rock'n Roll-Show aller Zeiten. Eine explosive Mischung aus Abenteuer, Lachsalven und Musik ... Strategie ist angesagt. Die Blues Brothers sind zurück und erobern ein letztes Mal die Bühne. Von heißen Rhythmen begleitet durchquerst Du die Stadt. Aber ganz so einfach ist das nicht! Du mußt aus dem Gefängnis fliehen, durch Katakomben schwimmen und Dich durch schwindelnde Höhen kämpfen, bevor das Konzert stattfinden kann. Im größten Chaos triffst Du auf allerhand verrückte Kreaturen, die Deinen Auftritt verhindern wollen. Action & Fun - am laufenden Band!
Ein Super-Spiel der Extraklasse.
GAME BOY
THE BLUES BROTHERS
Original Nintendo Seal of Quality
JALECO
RAMPART
RAMPART (NES)
Ein mittelalterliches Meisterstück an Kraft, Strategien und Genialität! Hier ist Kombination und Schnelligkeit gefragt. Bring Deine Kanonen in Stellung ... Pulver und Kugeln in die Rohre und ab geht's ... Feuer! - Große Löcher werden in die Festungsmauern des Gegners gerissen, aber auch Dein Fort bleibt nicht unversehrt. Schnell müssen die Mauern repariert werden, ... schneller als die des Gegners, sonst eröffnet dieser zuerst das Feuer.
Für 1 oder 2 Spieler
THE BLUES BROTHERS
SOLD OUT
GAME BOY
SOLOMON'S CLUB
TECMO
SOLOMON'S CLUB
YENO CLASSIC
Ein Spiel, daß in keinem GAME BOY . fehlen darf! Zauberer und Monster laden ein .. Ein intelligentes Labyrinthspiel, bei dem der Zauberer Dana den Schlüssel finden muß, der das Tor zum nächsten Abenteuer öffnet. Auf seinem Weg dorthin trifft er auf zahlreiche Hindernisse. Um alle zu meistern, muß man ganz schön gewitzt und erfahren sein. Bestechende Grafiken verzaubern Dich beim Spielen. 5 Spielstufen mit jeweils 10 Räumen, von denen jeder einzeln anwählbar ist. Natürlich gibt's auch Paßwörter!
YENO Elektronik GmbH · Robert-Koch-Str. 12 · D-6108 Weiterstadt-Darmstadt · Telefon 06151 / 8 41 14



Briefe an die Redaktion

Preisfrage!

Hallo, Leser! Wieder mal gibt Euch ASM die grandiose Gelegenheit, Euer Wissen, Euren detektivischen Spürsinn oder Eure Fahrschulunterlagen auf die Probe zu stellen - und das auf einfachstem Wege! Also, die Leserfrage für diese Ausgabe lautet: Was bedeutet dieses Verkehrsschild? Das linke, versteht sich. Die kürzesten originellen Antworten veröffentlichen wir mit einem (!) Gruß in den Feedback-Splittern. Aber bitte nicht 'Ich grüße meine Oma aus Schlingenthal' oder sowas Langweiliges. Des weiteren möchte ich darauf hinweisen, daß Geldscheine in den eingehenden Umschlägen die Gewinnchancen doch drastisch erhöhen könnten. Vielleicht aber auch nicht. Falls Ihr noch Fragen zur Aufgabenstellung oder irgendwelchen damit verbundenen Dingen habt, behaltet sie bitte für Euch. Alles andere könnt Ihr in Briefform einreichen. Adresse wie immer:
ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege. Alsdann wünsche ich noch einen sorgenfreien Tag und sage 'Ende der Kommunikation'. Euer Uli

"Klappern & Handwerk"

(...) Und jetzt ein absoluter Mega-Vorschlag. Ich weiß, der "Käp'n sachte näy" (Alexander Reich 11/92 Punkt 6), aber ich hatte die Idee auch schon. Bringt doch mal ein kleineres Heftchen mit allen bisher gesammelten Werken raus, ich bin's nämlich leid, von jedem Jahrgang die Dezemberausgabe durchzuklappern. (...)

Stefan

(Anm. d. Red.: In dieser Anmerkung geht es weniger darum, zu sagen, daß wir dieses Heftlein nun doch machen (machen wir nämlich nicht), sondern darum, daß man für ein komplettes Jahresverzeichnis lieber die 1er-Ausgaben der jeweilig folgenden Jahrgänge anklicken sollte. Ansonsten stimme ich völlig mit mir selbst überrein.)

"Teufel & Flop"

1.) Was zum Teufel soll das Etwas rechts neben der Überschrift zum Feedback (ASM 11/92) bitte sein? Laß mich raten. Es gehört nicht dorthin. Richtig?
2.) Anmerkung zu dem Brief des vollkommen v..b......n Dr. Genietris of Trisanien: Die Ratte bleibt, obwohl es ruhig ein bißchen mehr schwarzer Humor sein könnte (hä, hä).
3.) Wo war der Flop des Monats ASM 11/92? Mein Lieblingstestbericht, und du, Uli, hast einem gewissen Hulkster (ASM 11/92) versprochen, daß so etwas, wie in der ASM 7/92, nicht nochmal vorkommt.
4.) Um der Pflicht genüge zu tun: ASM-Testurteil: sehr gut.
5.) Ich, als stolzer PC-Besitzer, erkläre den Kekskastenbesitzern den Krieg! Kann man alles knicken! Bei so vielen Farben wie beim Game Boy bekommt man ja Entzugserscheinungen.

SRFanclub

(Anm. d. Red.: 1.) Falsch! Den ersten Punkt für das Ferienhaus in jenem fernen Teil der Welt bist Du somit wieder los. Bei der nächsten falschen Frage gibt's dann Stromschläge.
2.) Ein Zitat: 'Es gibt Leute, die halten mich für sehr witzig.' Woher stammt es?
3.) Tja, das entwickelt sich allmählig wirklich zum Problem. Zu diesem: Der Flop belegt eine Seite. Soll man nun aus purer Unterhaltungslust ein schlechtes Game, das es eigentlich gar nicht verdient hat, zertreten, oder sollte man die Seite für die Vorstellung eines Spiels nutzen, das es wert ist? Dazu kommt noch, daß es kaum wirklich SO schlechte Spiele gab. Ich mein', ich hab mich ja bemüht und auch ohne ein Programm zu haben schon einen Text angefangen, aber wat nich will, dat nich will.
4.) Fump!
5.) Beeindruckt mich überhaupt nicht. Game Boy übrigens auch (nicht).)

"Standpunkt"

(...) Zunächst möchte ich die obligatorische Rubrik 'gute Seiten, schlechte Seiten' (kleiner Scherz) bedienen.
Das Vorwort, das Inhaltsverzeichnis, das Bewertungsschema, das Feedback, ASM Insider, der Secret Service, die Charts und die Spiele-Tests entsprechen in etwa meinen Ansprüchen.
Alles andere muß allerdings verbes-

sert werden.
Nun kommt wieder ein Beitrag zu der beliebten Reihe 'Leser sagen Redakteuren, wie diese ihre Arbeit zu erledigen haben.'
1. Die Poster: Sie sind seit Ewigkeiten Mittelpunkt vieler Streitereien. Die Nation hat sich in drei Lager geteilt. Die einen sagen, die Poster seien schlecht und müßten daher verbessert werden. Die zweiten sagen, sie hätten keine Meinung zu diesem Thema, da sie die Poster zum Göbeln finden.
Die dritten schließlich sagen, die Poster seien der letzte Dreck und sollten am besten ganz weggelassen werden.
Ich persönlich meine aber, daß man das nicht verallgemeinern kann. Zum Beispiel sind Poster wie 'Indy' (Special 17) oder 'Black Crypt' (5/92) gar nicht sooo übel. Aber bei dem Gedanken, mir irgendeine dahergelaufene 'Tracy' (11/92) an die Wand zu pinnen, dreht sich mein Magen um.
2. Die Generalkarte: Druckt doch bitte die Firmen wieder nach Orten geordnet ab. Die Idee, nach Namen zu ordnen, war ja wohl nichts.
3. Das Feedback: Du könntest auf die Fragen in Briefen etwas eingehender antworten. Oft kommen nämlich solche Antworten, daß der Fragende nach der Antwort genauso schlau ist wie vorher. (...)

Ali Gagga

(Anm. d. Red.: 1.) Jaa, jaa, man kann es eben nie allen recht machen.
2.) ?
3.) Das Problem bei dieser Art Fragen ist, daß die Leute, die sie stellen, von mir eine Entscheidung abgenommen haben wollen. Das kann und will ich nicht. Beratung ok, aber jeder muß letzten Endes wissen, was er tut. Ein überzogenes Beispiel: Ein Leser fragt, ob er sich das Spiel 'Rumms' (ein megahartes Ballergame) oder 'SimHundekot' (das neueste Simulationsspiel von Machtnix) kaufen soll. Woher soll ich das wissen? Die paar nötigen Fakten hat jeder selbst, und er muß wissen, worauf er steht. Ob ein Game etwas taugt oder was, das steht im Testbericht.)

"That strange sudden feeling of déjà vu"

Would you hold it against me, if I say you have a beautiful body?
And now for something completely different.
No. 1: The larch.

The Man With A Tape Recorder Up His Nose

P. S. Ich möchte mich hiermit über Leute beschweren, die sich darüber beschweren, daß sich zu viele Leute in der ASM beschweren.
No. 2: The larch.

(Anm. d. Red.: It's... Für alle Leser, die das nicht verstanden haben: Ist nicht schlimm! Nicht drüber nachdenken! Harmless (almost)!)

"Nix liegt an"

1. Heißt dieser Daniel Schwanzar wirklich so? (...)
2. Uli hat sein Versprechen gebrochen (in Sachen Flop des Monats)! War wahrscheinlich wieder ein Fall von rien ne va plus.
3. Warum hast du auf dem Cover deine Sonnenbrille nicht auf?
4. Wie kommt man bei Space Quest an der Laser-Barriere weiter?
5. Wann kommt Mario Land 2 für den Game Boy?
6. Hast du schon 'Walt Disneys Lustiges Taschenbuch Nr. 124' gelesen? Ich weiß, die neuen sind Scheiße, aber da ist ein Land, das heißt Ululand und ein Dorf, das heißt Ul, und wie heißen die Bewohner? Richtig! Ganz viele kleine Ulis. Leider alle ohne Sonnenbrille. Aber ihr Anführer hat ein riesiges Hirschgeweih auf dem Kopf... ehrlich!
Ansonsten liegt nix an.

Mr. Hecke

(Anm. d. Red.: 1. Das mußt DU gerade fragen.
2. Jajaja, Uli hat sein Versprechen gebrochen. Trampelt doch bitte alle auf mir rum! Wer hat noch nicht, wer will nochmal? Ich habe gerade im Moment sowieso eine äußerst depressive Phase, und jede Kleinigkeit bringt mich völlig aus dem Gleichgewicht. Weißt Du eigentlich, wieviel Geld durch Deinen Brief auf dem Konto meines Gehirn- und Seelenwartungsdienstes landet? Pah, und jetzt kommt mir bloß nicht mit geheucheltem Mitleid! Aber ich werde mich rächen! I'll be back!
3. Warum hattest Du beim Schreiben dieses Briefes Deine...... nicht an?
4. Die Lösung steht ganz sicherlich im Sierra-Special, oder was (ha, ha, don't move!)?
5. Ja, wird es geben. Sogar sehr bald schon! Vielleicht noch im Dezember.
6. Da lacht der Kettensäger!)

"Arm dran & Arm ab"

Ich bin seit ca. 4 Jahren Leser Eurer Zeitschrift. Dies ist mein erster Brief an Euch. Grund meines Schreibens ist der Brief von Daniel Schwanzar (ASM 11/92), welcher auf einen sehr kostengünstigen Computer der PC-Klasse hinweist. Da Ihr gerne die Eigennamen der Firmen durch beliebige Buchstaben ersetzt, kann ich nur erahnen, daß Daniel die Firma Lulli-Computer *(Anm. d. Red.: geändert!)* meint. Da ich selbst so ein Gerät (386er mit 40 Mhz) besitze, möchte ich gerne meinen Senf dazugeben.
Ich kaufte also einen 386er mit 120 MB Festplatte, CD-ROM sowie 4 MB Arbeitsspeicher für knapp 3000DM (...).
Als erstes wollte ich mir einen Virenscanner auf die Festplatte überspielen, was aber leider nicht ganz gelang. Nachdem ich einige Daten kopiert hatte, machte es Knack, und das System war abgestürzt. Rettungsversuche meinerseits waren ohne Erfolg (dazu möchte ich bemerken, daß ich in meiner Firma an einem PC CAD ausübe und mich somit etwas mit den Geräten auskenne). Nun gut, das Gerät wieder eingepackt und hin zu Lulli. Großes Bedauern des Verkäufers nach einer halben Stunde, da der Laden sehr voll war. Nach einem Reparaturversuch der Firma, der etwa eine Stunde dauerte, teilte man mir mit, daß man den Fehler des Computers in so kurzer Zeit nicht finden könne. Kurzerhand ließ ich das Kistchen dort und wartete eine Woche.
Endlich hatte ich meinen geliebten Kasten wieder (...).
Aufgebaut und in Betrieb genommen, gebibbert beim Einschalten und Erstaunen, daß der Computer lief (...).
Nach einer weiteren Woche bekam ich dann endlich Windows *(Anm. d. Red.: War mitgekauft und nun*









nachgeliefert worden, hab' ich oben gekürzt.) und begann flugs, es zu installieren. Bei Aufruf jedoch, oh Schreck, war ich wieder im DOS. Watt nu? Na gut, nochmal aufrufen. Diesmal ging gar nichts mehr. (Zensiert). Mehrere Resets und Neuaufrufe brachten immer das gleiche Ergebnis: Windows lief nicht. Rechner eingepackt, zu Lulli gefahren. Großes Bedauern des Verkäufers und ein weiterer Reparaturversuch. Nach einer weiteren Woche (meine Güte, wie die Zeit vergeht) war dann das Gerät wieder in meinem Zimmer. Einschalten, Windows aufrufen, bibbern, fluchen. Was war passiert? Eigentlich gar nichts, denn Windows konnte ich immer noch nicht aufrufen. Weitere Reparaturversuche meinerseits brachten mal wieder kein Ergebnis. (...)

Volker Kotzem

(Anm. d. Red.: Diese Leidensgeschichte war noch ein Ecke länger, aber ich glaube, Ihr wißt jetzt, was passieren kann, wenn man mal Pech hat. Die Wahrscheinlichekti für solches Pech ist m.E. bei den Superbillig-Anbietern höher als bei anderen.)

"Triebwerks-Schaden"

Ich werde Euch jetzt nicht vollschleimen (da Ihr gut seid, habe ich Euch abonniert - das muß reichen).

1. Das, was Ihr im ASM-Bazar als NCC 1701-A anbietet, ist in 'Wirklichkeit' die NCC 1701-B, was man, wenn man nicht grad' keine ultracoole Sonnenbrille in der Visage hängen hat, auch eindeutig an den Triebwerken erkennen kann.

2. Mit der Bitte um ernsthafte Beantwortung: Ich habe einen A2000, eine Yamaha E-Orgel MC-600 und ein MIDI-Interface (1xIn, 1xThru, 3xOut).

Mein Problem: Ich brauche eigentlich keine Sequencersoftware, sondern etwas, womit ich Klänge, Instrumente usw. editieren kann (Syntesizer nennt man glaub' ich sowas). Problem Nr. 2: Ich möchte (bzw. kann) nicht viel mehr als einen Blauen zahlen. Nun die Frage: Gibt's sowas, wieviel kostet's (PD?), und kann ich sowas mit meiner Kiste überhaupt fahren? (...)

Benedikt Szmrecsanyi

(Anm. d. Red.: Nichts ist ein besseres Lob als das!

1. Wußtest Du eigentlich schon, daß man das FY-Modell meiner Sonnenbrille daran erkennt, daß die Bügel sanfter gerundet sind als beim der älteren Version? Wie, das ist Dir noch nicht aufgefallen? Hast wohl mal wieder den Kopf voller Raumschiffe gehabt, was?

2. Hey, so ein Interface hab' ich auch! Was den Rest angeht, so kann ich Dir nicht weiterhelfern, weil ich im letzten Jahr nicht genug Freizeit hatte, um mich mit dieser Materie zu befassen. Zumal kenne ich die MC-600 nicht. Wenn Du gefragt hättest, wie man beim JX3P MIDI aktiviert, das hätte ich noch gewußt. Einziger Tip: Versuch's mal bei den Kollegen von der 'Keyboards', da hab' ich auch den Tip mit dem 3P aufgeschnappt.)

"Hertz & Weltreise"

(...) 1. Fakten: Ich besitze als 90% Sega-Fan ein Mega Drive und ca. 20 Spiele (Tendenz steigend). Seit einiger Zeit überlege ich mir die Anschaffung eines Mega CDs, sowie den Umbau meines Mega Drives. Ich habe in 'Kreisende Geier' 10/92 eine Anzeige von einem Software-Versand gelesen, der das Mega Drive von 50 Hz auf 60 Hz umbaut.

1. Was sind die Vor- und Nachteile dieses Umbaus? 2. Gibt es da keine Probleme mit dem TV-Anschluß? (TV-Schäden, kein Bild usw. ?) 3. Kann man solchen Anzeigen trauen?

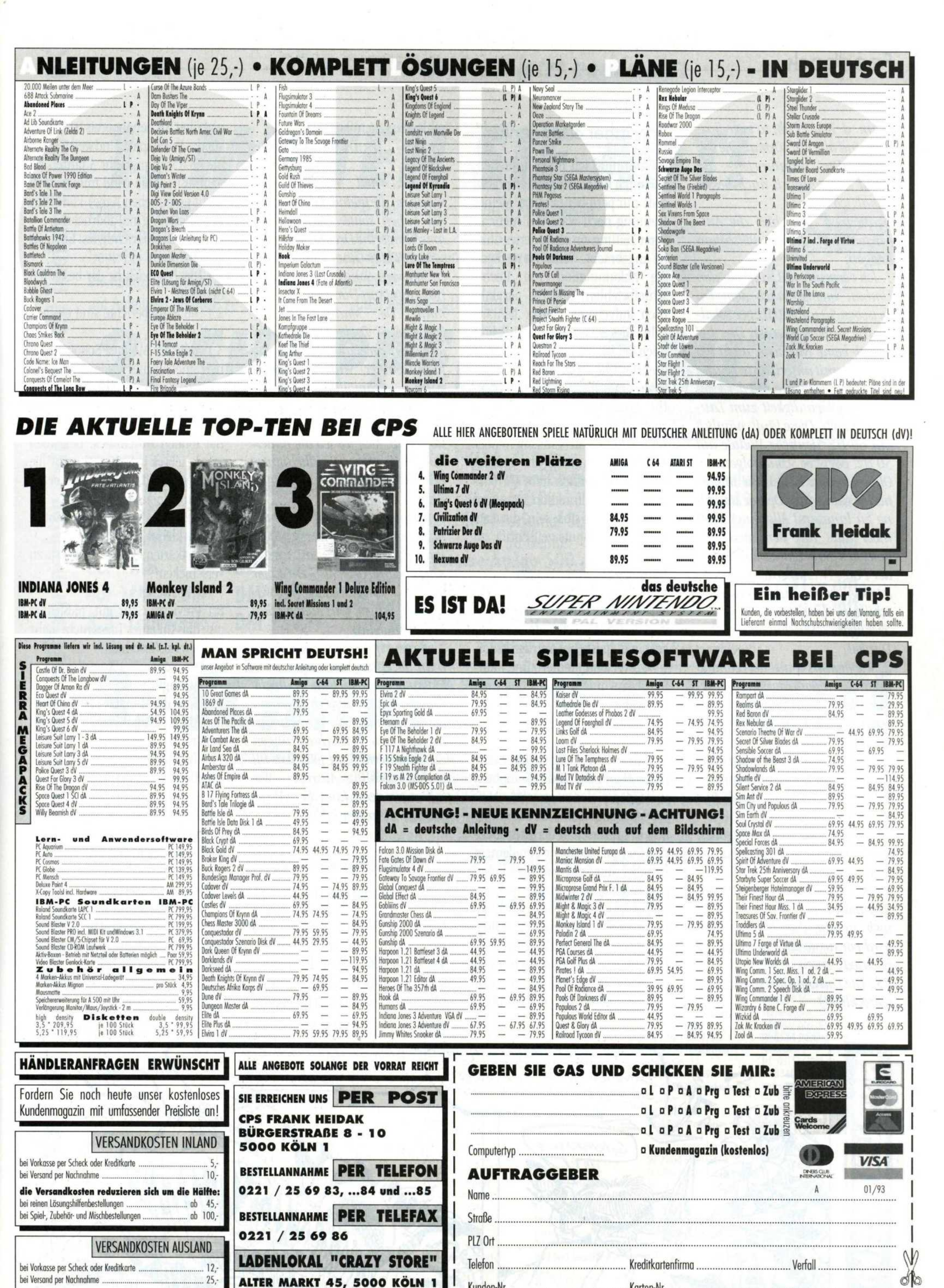
2. Seit einer Weile dümpelt in Japan das Mega CD fürs Mega Drive 'rum.

1. Nun habe ich aber gehört, daß es technische Unterschiede zwischen den japanischen, amerikanischen und deutschen CD-ROM geben soll, wenn ja, welche sind das?

2. Wie schon gesagt, ich besitze ein deutsches Mega Drive und frage mich, ob das japanische oder amerikanische CD-ROMs dazu kompatibel ist.

Nun habe ich aber auch gelesen, daß sich die Veröffentlichung des amerikanischen CD-ROM wieder verzögert. Also, falls ihr nicht sofort zu den CD-ROM Fragen antworten könnt, antwortet mir später. (...)

S. Große



ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH
L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!
DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS
ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!
1
INDIANA JONES 4
IBM-PC dV 89,95
IBM-PC dA 79,95
2
Monkey Island 2
IBM-PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95
3
Wing Commander 1 Deluxe Edition
incl. Secret Missions 1 und 2
IBM-PC dA 104,95
die weiteren Plätze
AMIGA C 64 ATARI ST IBM-PC
4. Wing Commander 2 dV 94.95
5. Ultima 7 dV 99.95
6. King's Quest 6 dV (Megapack) 99.95
7. Civilization dV 84.95 99.95
8. Patrizier Der dV 79.95 89.95
9. Schwarze Auge Das dV 89.95
10. Hexuma dV 89.95 89.95
CPS
Frank Heidak
ES IST DA!
das deutsche
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.
SIERRA MEGAPACKS
MAN SPRICHT DEUTSH!
unser Angebot in Software mit deutscher Anleitung oder komplett deutsch
AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS
ACHTUNG! - NEUE KENNZEICHNUNG - ACHTUNG!
dA = deutsche Anleitung • dV = deutsch auch auf dem Bildschirm
Lern- und Anwendersoftware
IBM-PC Soundkarten IBM-PC
Zubehör allgemein
Disketten
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!
VERSANDKOSTEN INLAND
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-
die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ab 100,-
VERSANDKOSTEN AUSLAND
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-
ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT
SIE ERREICHEN UNS PER POST
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1
BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85
BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86
LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1
GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:
□ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
□ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
□ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
bitte ankreuzen
Computertyp
□ Kundenmagazin (kostenlos)
AUFTRAGGEBER
Name
Straße
PLZ Ort
Telefon
Kreditkartenfirma
Verfall
Kunden-Nr.
Karten-Nr.
AMERICAN EXPRESS
Cards Welcome
VISA
DINERS CLUB INTERNATIONAL
A 01/93

(Anm. d. Red.: Puh, so viele Fragen, und alle auf einmal. Die soll Achim Dir beantworten, der kennt sich nämlich auch besser aus als ich:
Okay, pass' auf, hier die Antworten auf Deine seltsamen Fragen:
1. Ich vermute mal, daß Du den Umbau meinst, nach dem Du zwischen 50 und 60 Hz per Schalter frei wählen kannst. Dies hat freilich keine Nachteile, denn Du kannst somit amerikanische und japanische Software mit der richtigen Geschwindigkeit zum Laufen bringen. Diese läuft nämlich auf 60 Hz, deutsche Module auf 50 Hz. Logische Schlußfolgerung: Ohne Umbau laufen die importierten Games auf Deiner Maschine zu langsam! Allerdings läuft nicht alles auf den deutschen Konsolen. So beispielsweise 'Thunder Force IV'. Außerdem behauptete Sega, kommende Produkte zu schützen, damit sie nur auf den 'richtigen' Maschinen laufen. Danke!
2. Wie komms'n auf det schmale Brett? Keene Ahnung von Technik, wa? Alles, was Du brauchst, ist ein vernünftiger Fernseher, der 60 Hz-tauglich ist. Wenn Du den nicht hast, geht zwar nichts kaputt, aber das Bild 'läuft durch'.
3. Regel fürs Leben: 'Traue nur Dir selbst!'.
Zu 2.: 1. Ja, ja, die Geräte sollen untereinander nicht kompatibel sein, was jedoch nicht an technischen Unterschieden liegen wird. Sagt man uns zumindest. 2. Soll nich' so sein. Das deutsche ROM wird voraussichtlich im April '93 released werden.
P.S.: Die Durchnumerierung war schrecklich!)

"Peripher & tangential"

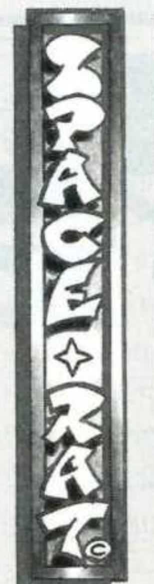
Hiermit muß ich Ihnen mitteilen, daß mich Ihr restringierter Sprachcode nur peripher tangiert. Meiner Meinung nach wäre viel mehr in Ihrer Zeitung ein elaboriertes Chiffre angebracht. Weiterhin muß ich die Akkumulation von Rechtschreibefehlern und die parataktisch aufgebaute Syntax bemängeln. Dieser Laissez-faire-Stil läßt mich bei Ihnen, Sie erlauben, sehr geehrter Uli, den Intelligenzquotienten eines Bierdeckels vermuten. Ihr Konversationsniveau könnte doch auch durch eine plurazide Verwendung von Chiasmen oder Anaphern humoristisch geprägt werden. Schließlich habt Ihr eine gewisse Vorbildfunktion inne und könntet darauf stolz sein, die erste bildende Computerzeitschrift zu sein.
Nun aber zu meinen Fragen:
1. Läßt sich die These verifizieren, daß das Super Nintendo in Deutschland aufgrund von Softwaremangel ein Flop ist (auf Anfrage bei diversen Versandhändlern und Kaufhäusern wurde mir dies unter der Decke der Verschwiegenheit mitgeteilt und vom Kauf dessen abgeraten).
2. Wäre es Ihrerseitig denkbar, eine Fernsehsendung über Computer- und Videospielen zu gestalten. Meiner Meinung nach wäre ein großer Teil der Leserschaft der existierenden Computerzeitschriften demgegenüber durchaus wohlgesonnen und auch Ihnen würde ein kommerzieller Erfolg durch Werbung bei einer Einschaltquote von über einer Millionen Zuschauern (Auflage aller Computerzeitschriften) ins Haus stehen. Die Privatsender stünden dem sicherlich aufgeschlossen gegenüber.

Dr. jur. Marc Maus

(Anm. d. Red.: Hier ein paar Scheiben, die meines Erachtens jeder haben sollte: Canyon Dreams/Tangerine Dream, Koyannisquatsi/Philip Glass, Digital Dance/Software, Songs from the Victorious City/Ann Dudley & Jaz Coleman, The Madness/Madness, Oxygene & Zoolook/Jean-Michel Jarre, ein, zwei alte Scheiben von Jan Hammer, Wuivend Riet/Johannes Schmölling, Beauty/Ryuichi Sakamoto und Never Mind the Bollocks von den Sex Pistols. Puh, jetzt wo ich die Einleitung dieser Antwort endlich hinter mir habe, komme ich zu Deinen Fragen:
1. Wäre es möglich, daß Nintendo mich von einen Ninja zu Hack-Bang Fo verarbeitet, wenn ich das mit Ja beantworte? Also, ein echter SNES-Fan kriegt schon genug Ware in die Finger, hai? Adapter-San macht's möglich.
2. Schwierig. Erstens ma kriegt man da kaum was unter, zweitens ma glaube ich nicht an die Einschaltquote, und drittens ma haben wir alle etwas mehr zu tun als uns um Fernsehsendungen zu kümmern. Und jetzt kommt meine Lieblings-Ausrede: Wie sollten wir denn dann die ASM zusammenschustern?)

"Fehlannahme & Statements"

Als erstes will ich Dir mitteilen, daß ich kein Abo habe. HALT! Weiterlesen! Denn IHR verdient durch mich sogar noch mehr Geld als von einem Abonnenten, da der Ladenpreis a) höher als der Abopreis ist und b) Ihr das Porto spart. Und weil ich mir die ASM seit ungefähr 3 Jahren regelmäßig kaufe (und immer noch nicht geschrieben habe) könnt Ihr den Brief ruhig mal abdrucken.
So, und jetzt los richtig los! Ein paar Statements:
1.) Das Feedback ist der beste Teil der ASM!
2.) Die Messeberichte sind einfach genial!
3.) Oldie des Monats: Schön! Erinnert einen immer wieder an die guten alten Zeiten (schnüff!) mit dem 'Brotkasten'.
4.) Die Gestaltung ist echt gut. Man hat totalen Durchblick. Begrüßen würde ich es jedoch, wenn Ihr die Spiele nach Hits, Flops und/oder Systemen ordnen würdet.
5.) Poster: (Meist) schöne Motive aber zu klein!
6.) Postkarten: Viel zu Schade sie zu verschicken!
7.) News: Weiter so!
8.) Previews: Sehr gut, paßt aber auf, daß Ihr eines Tages nicht mehr Previews als Tests habt!
9.) Der (sche. . . -) Konsolenteil ist viel zu lang!!!!!
10.) Spiel des Monats (11/92): Herrlich, diese vielen Bilder (in Zukunft weiter so)!
11.) Irgendwie kann ich die Leute, die über den Preis andauernd 'rumnörgeln echt nicht verstehen. Ich finde der Preis ist angemessen (wenn er nicht noch erhöht wird). Hier wird einem für 7,50 DM echt viel geboten.
Und nun ein paar Fragen:
1.) Warum testet Ihr nicht mal CD-ROM Spiele etwas öfter und intensiver, oder führt sogar eine neue Rubrik 'Amiga/PC CD-ROM Spiele' ein? Die Anfänge (z.B. in der 6/92) waren echt ganz gut.







Wenn auch Sie einen SOFT & SOUND-Discount in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an! Telefon: 0211/63 30 06

SOFT & SOUND bietet jetzt noch mehr:

1. MIETEN SIE MIT!



Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND machts möglich !
Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.
Und dann neu und originalverpackt kaufen.
Oder einfach zurückgeben.

2. SHOPPEN SIE MIT!

Alle SOFT & SOUND Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B:

A500 Speichererweiterungen

auf 2,5MB	**DM 222,--**
auf 2,5MB m.Uhr	**DM 248,--**
auf 1MB	**DM 59,--**
auf 1MB m.Uhr	**DM 69,--**
3,5" Laufwerk	**DM 139,--**

Soundblaster Junior, dt.Version, die Einsteiger-Karte	**139,--**
Soundblaster 2.5, dt. Version, CD-Rom Schnittstelle	**249,--**
Soundblaster PRO 4, dt. Version, High-End Karte	**448,--**
Soundblaster 2.5+original Soundblaster CD-Rom Laufwerk intern mit drei Spielen und über 50 Demos	**1.149,--/*37,-- mtl.**
Soundblaster PRO4+original Soundblaster CD-Rom Laufwerk intern mit 3 Spielen und über 50 Demos	**1.298,--/*39,-- mtl.**
Bi-Turbo Systeme Amiga 500 und 2000	
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB	**699,--/ *31,-- mtl.**
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB	**999,--/ *34,-- mtl.**
105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern	**899,--/ *33,-- mtl.**

***Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung!**

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun, pünktlich vor Weihnachten, endlich da:

Der Software-Discount

So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft! Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen: Wir bieten Spiele zwischen

DM 4,90 und DM 49,90

und keinen Pfennig mehr. Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten SOFT & SOUND-Discount und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot !

SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
Sternstr.18
Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
Wakenitz Str.7
Tel.: 0451/794345
W-2820 Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.: 0421/607404
W-2900 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445

O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
W-3100 Celle
Im Kreise 16
Tel.: 05141/214411
W-3300 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/561/5821
W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556

W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973
W-4290 Bocholt
Nordwall 13
Tel.: 02871/184123
W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809

W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str.420
Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018
W-4690 Herne
Hauptstr.178
Tel.: 02325/53643
W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1
Von-Werth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn
Schiefelings Weg 24
Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118

W-5760 Arnsberg-Neheim
Lange Wede 30
Tel.: 02932/1094
W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774
W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
W-5860 Iserlohn
Mendener Str. 115
Tel.: 02371/22438
W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz 2
Tel.: 02351/21900
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
W-6348 Herborn
Westerwaldstr. 4
Tel.: 02772/41332
W-6360 Friedberg
Kaiserstr. 201
Tel.: 06031/61917
W-6520 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
Stengelstr.8
Tel.: 0681/582771

W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159
W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16
Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
W-6680 Neukirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411
W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203
W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360

W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285
W-8134 Pöcking
Schloßberg 2
Tel.: 08157/4088
W-8360 Deggendorf
Metzgergasse 5
Tel.: 0991/30376
W-8500 Nürnberg 30
Findelwiesenstr. 37
Tel.: 0911/467744
W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290
W-8900 Augsburg
Heini-Dittmar-Str. 17
Tel.: 0821/581993
W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
O-9102 Limbach-Oberfrohna
Querstr. 15,Tel. auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 30, Tel: 0211/63 30 06

Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich.

2.) Warum testet Ihr nicht mal regelmäßig Disk-Mags (1-2 Seiten reichen schon)?
3.) Wo ist die 'Microwelle' eigentlich abgeblieben? Lebt sie noch? (Also, ich meine nicht die, wo man mittags seinen Fertig-Fraß 'reinsteckt!) Macht doch mal Tests von Euren Microwellen-Spielen. Wieviel zahlt Ihr eigentlich für (gute) Spiele? Lohnt's sich für Euch zu programmieren?
4.) Gibt es eigentlich auf dem PC ein ultragutes, schnelles Baller-Spiel mit mehreren Scrollebenen, vielen Gegnern, noch mehr Waffen und gutem Sound, bei dem die Motivation nie'n Abknicker kriegt? (so 'Thunder Force 4'mäßig). Wenn ja (hoffentlich), welches? Ich brauche es (Agressionen ablassen!!!).
Und last but not least ein paar Kommentare:
1.) Zu Dr. Genitris of Trisanien (11/92): Sag mal, hat der Kerl'n.... . offen?! Das allerbeste an der ASM will er doch tatsächlich abschaffen!! Eine ASM ohne Space-Rat ist wie eine Kirche ohne Kreuz, wie ein Banküberfall ohne Bank, wie ein Film ohne Schausspieler. . . Es ist schon schade, daß die Space-Rat Comics nicht mehr in Farbe sind! (Was ist eigentlich mit dem schönen alten Hit-Stern mit der Ratte passiert? (Trauer!).)
2.) Zu Octavian (11/92): Schwarzer Humor ist der Beste!! Hä, Hä!!! So, irgendwie Zeit zum Schluß zu kommen (elegant eingeleitet!): Ein Gruß an alle ASM-Leser und Redakteure (das sind doch eh die Besten!) Bye!

Der Ritter, der immer 'Nie' sagt

P.S. : Mats ist doch Dein Freund?! Kannst Du ihn nicht doch überreden, Tracys Adresse 'rüberwachsen zu lassen? Ich wäre sogar schweren Herzens bereit, meine gesamte 'Sledge Hammer' und 'Monty Python'-Videosammlung (19 Kassetten) an Dich abzutreten - was sage ich da eigentlich??

(Anm. d. Red.: Na, da freuen sich aber wieder mal alle Leser, die meinen, daß wir immer nur Briefe abdrucken, in denen wir zu 99% Prozent gelobt werden. Erst mal: Wir verdienen mehr an einem verkauften Heft, wenn's übers Abo läuft. Trotz Porto und Handling hier im Haus!
Statements:
1.-3.) Tjaja, das wissen wir doch. Ich mein', wir arbeiten ja auch schließlich dran; irgendwann muß es ja mal gut werden, oder was?
4.) So ein bißchen in die Richtung geht's ja. Laßt Euch überaschen, ich meine, überraschen.
5.-7.) siehe 1.-3.)
8.) Denken nicht, daß das passiert.
9.) Na na, heute sind wir aber wieder intolerant, was. Stell' Dir vor, zu Weihnachten bekommst Du von Deinen Eltern statt eines Schwesterchens eine kleine Konsole. Was machst Du dann?
10. & 11.) siehe 5.-7.)
Fragen:
1. Kommt sicher noch. Der Markt wächst, die Software kommt gehäufter, ASM bringt mehr drüber.
2. Aweil wir nur begrenzt Platz im Heft haben, bweil alle, mit denen wir das bisher probiert haben, es nicht auf die Reihe kriegten, uns früh genug ein Sample zu schicken.
3. Erübrigt sich. Liegt derzeit auf Eis, demnächst ziehen wir den Stecker raus.
4. Xenon 2 ist mal ganz gut, aber mit eine Konsole sähe es da besser aus.
Kommentare:
1. Wie ich bereits erwähnte, kann man es nicht allen... etc. Der alte Hit ist einer Erneuerungs-, Verbesserungs- und Marktorientierungswelle zum Opfer gefallen. Falls Dir das zu krass und kommerziell klingt, hier eine etwas schönere Erklärung: Er ist während eines interstellaren Krieges in ein schwarzes Loch gesogen worden. Das dritte Space-Rat-Buch (welches vielleicht irgendwann mal gemacht wird, wenn Ihr Euch dazu durchringen könnt, das zweite ganz fleißig zu kaufen!) handelt von der Suche nach ihm.
P.S.: Das ist natürlich ein Angebot. Ich denk' drüber nach, wenn die Kassetten hier eintrudeln.)

"Detektiv Spürnase"

(. . .) 1. Ist Euch eigentlich schon aufgefallen, daß Eure 'Spiele des Monats' fast ausschließlich aus Adventures/Rollenspielen bestehen? (Rühmliche Ausnahme: 'Civilization') Und dies, obwohl manchmal wesentlich bessere Games aus anderen Sparten zur Wahl stünden.
Z.B. ASM 8/92: Spiel des Monats: 'Lure of the Temptress' (Gesamtwertung 10). Mit 'A-Train', 'Aces of the Pacific' und 'Hardball 3' (Gesamtwertung 11 - also deutlich besser als LotT) standen wesentlich bessere Spiele zur Verfügung. Oder ASM 7/92: Wieder mal wird ein adventure-ähnliches Spiel ('Dune'- das übrigens in der 'Tomatensalat' *(Anm. d. Red.: geänderter Titel geändert!)* nur 39% bekommen hat!) dem absolut gleichwertigen (wenn nicht noch besseren) 'Patrizier' vorgezogen. Oder, oder, oder...
Also! Heraus mit der Sprache! Was habt Ihr für einen Geheimvertrag abgeschlossen?
2. Übrigens: Wenn Ihr schon zugebt, daß 'Curse of Enchantia' (ASM 11/92) nur zufriedenstellend ist, warum vergebt Ihr dann 11 Punkte und den Titel 'Spiel des Monats' an dieses Game? (...)

Truthanz

(Anm. d. Red.: 1. Zum Spiel des Monats küren wir regelmäßig das Spiel, das für die meisten Leser das meiste Neue oder Interessante bringt. Dabei müssen wir auch darauf achten, daß wir nicht mit Spielen aufmachen, die sowieso schon jeder kennt - dann holt sich nämlich keiner unser Heft, der es wegen der Softwaretests kauft. Patrizier z.B. ist - wenn auch sehr gut gemacht - 'nur' eine Handelssimulation, Dune hingegen ein Strategiegame mit diversen irren Features, einem tollen Rahmen etc. Kriegst Du den Dreh von dem, was ich sagen will?
2. Satzfehler. Statt des 'Zufriedenstellend' (was wir so oder so nicht 'zugeben') hätte es 'sehr gut' heißen müssen, was man an der Gesamtnote ablesen kann, vorausgesetzt, hier hat sich mal kein Satzfehler eingeschlichen.)

"Schön, stark, mutig"

Wir, zwei absolut schöne Jungs (jawohl, Zocken macht schön, das ist kein Gerücht!), also wir wollen Berufszocker, sprich Redakteur einer Softwarezeitschrift (äh, der ASM) oder Bundeskanzler oder Papst oder Autoverkäufer oder blablabla werden. Nun unsere Frage an Dich, einen sonnenbrillentragenden, gebrauchtwagenverkaufenden und in solchen Sachen kompetenten Mann: Welche berufliche Qualifikation brauchen wir für unsere Karriere? Wir werden 1994 das Abitur in Deutsch und Englisch bestehen, jawohl! Wir hoffen, Du hast hierfür eine (hoffentlich ernste) Antwort auf Lager. Aber Spaß beiseite: Zurück zum Ernst des Lebens, nämlich zu ein Paar anderen Fragen:
1. Was sollen wir tun, wenn wir von einer Bande bösartiger Linksabbiegerschilder attackiert werden?
2. Meinst Du nicht, daß der Preis für Dein Auto etwas überhöht war?
3. Woher kriegen wir To be on Top für den Amiga?
4. Schläfst Du auch mit Deiner Sonnenbrille (doppeldeutig!!)?
5. Hast Du schon den neuen Lockstoff von Orion?
6. Nun des Rätsels Lösung: Du hast gar keine Toilette, stimmt's? Deine 'Geschäfte' machst Du immer in der Redaktion, da kostet es Dich nämlich kein Wassergeld, gelle?
7. Nimmst Du uns ernst?
Vielen Dank für Deine Müh(l)e, diesen Brief zu beantworten (...)!

Markus und Jörg

(Anm. d. Red.: Was man für einen Job braucht ist Talent, Fleiß, Ausdauer und der unbeugsame Wille, sich komplett ausbeuten zu lassen, d.h. für viel zuwenig Geld viel zuviel zu arbeiten. Schickt bei Eurer Bewerbung einen Probetext mit, arbeitet frei 'n bißchen für Eure Lokalzeitung, damit Ihr bei der Bewerbung 'n bißchen was vorzuweisen habt, macht beim Bewerbungsgespräch einen guten Eindruck, und schon habt Ihr einen Job - na ja, so in der Art. Bei mir war's nicht ganz so, aber das ist eine andere Geschichte.
1. Stülpt Euch eine Papiertüte über den Kopf, denn was Ihr nicht seht, das sieht Euch auch nicht, und ich habe grad' die letzte Sens-O-Matic gehimmelt.
2. Keineswegs. Ihr müßt bedenken, daß darin auch der Fleck auf dem Beifahrersitz enthalten ist. Nein, nicht was Ihr jetzt denkt!
3. Mach' mal die Augen zu.
4. Wie jetzt. Nachts? Neinnein,

V,mö = Vorbestellung möglich

	Amiga	IBM	Atari ST
1869 /dt	74,95	89,95	—,—
A-Train /dt	—,—	99,—	—,—
Aces of the Pacific /dt	—,—	84,95	—,—
Adventure Collection /dt	66.95	74,95	—,—
Air Support /dt	59,95	—,—	V.mö
Air Warrior /dt	79,95	79,95	—,—
Ambermoon /dt	V.mö	V.mö	V.mö
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
Aquatic Games /dt	59,95	—.—	59,95
ATAC /dt	—.—	89,95	—.—
B-17 Flying Fortress /dt	—.—	99,—	—.—
B.A.T. 2 /dt *	79,95	84,95	79,95
Battle Isle /dt	69,95	89,95	—.—
Battle Isle Data Disk. /dt	44,95	44,95	—.—
Bitmap Brothers Collection /dt	59,95	59,95	59,95
Black Crypt /dt	59,95	V.mö	V.mö
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	69,95
Carl Lewis Challenge /dt	59,95	79,95	59,95
Centurion - Defender of Rome /dt	29,95	29,95	—.—
Chessmaster 3000	—.—	79,95	—.—
Civilization /dt	79,95	94,95	—.—
Comanche Maximum Overkill	—.—	99,—	—.—
Conquestador /dt	74,95	74,95	*74,95
Crazy Cars 3 /dt	59,95	—.—	—.—
Curse of Enchantia /dt	79,95	79,95	—.—
Dagger of Amon Ra /dt	—.—	84,95	—.—
Darklands /dt	V.mö	99,—	—.—
Dark Queen of Krynn	66,95	74,95	—,—
Dark Sun	—.—	V.mö	—.—
Das schwarze Auge /dt	74,95	84,95	V.mö
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	—,—
Dune /dt	74,95	79,95	—,—
Dyna Blaster /dt	69,95	74,95	69,95
Epic /dt	69,95	74,95	69,95
Eye of the Beholder 2 /dt	89,95	89,95	—,—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	—,—	99,—	—,—
Falcon 3.0 /dt	—,—	94,95	—,—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Fire and Ice /dt	59,95	—,—	59,95
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V.mö	79,95
Gateway	—,—	74,95	—,—
Graham Taylors Soccer Challenge /dt	69,95	—,—	69,95
Gunship 2000 /dt	V.mö	89,95	—,—
Gunship 2000 Data Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Harrier Jump jet /dt	—,—	99,—	—,—
Hexuma /dt	89,95	89,95	—,—
Historyline 1914 - 1918 /dt	79,95	84,95	—,—
Hook /dt	59,95	69,95	59,95
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—,—
Imperium /dt	29,95	29,95	29,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	V.mö	89,95	—,—
John Madden Football /dt	59,95	—,—	—,—
Kick Off 2 /dt	59,95	—,—	59,95
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—,—	V.mö
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—,—	19,95
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—,—	19,95
Leather Goddesses of Phobos 2 /dt	—,—	89,95	—,—
Legend of Kyrandia /dt	69,95	79,95	—,—
Legend of Valour /dt *	74,95	74,95	74,95
Lemmings /dt	44,95	44,95	44,95
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95
Lemmings 2 /dt	V.mö	V.mö	V.mö
Links 386Pro /dt	—,—	99,—	—,—
Lotus 3 /dt	59,95	—,—	59,95
Lure of the Temptress /dt	69,95	79,95	—,—
Mad TV /dt	74,95	89,95	V.mö
Mad TV Data Disk. /dt	24,95	24,95	—,—
Might & Magic 4	—,—	74,95	—,—
Parasol Stars /dt	59,95	—,—	59,95
Perfect General /dt	79,95	89,95	—,—
PGA Tour Golf + Course Disk /dt	69,95	79,95	—,—
Pinball Dreams /dt	59,95	V.mö	—,—
Pinball Fantasies /dt	69,95	V.mö	—,—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95
Pools of Darkness	66,95	74,95	—,—
Populous 2 /dt	69,95	—,—	69,95
Populous 2 Data Disk. /dt	37,95	—,—	37,95
Premiere /dt	59,95	—,—	V.mö
Quest for Glory 3 /dt	—,—	79,95	—,—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95
Rampart /dt	69,95	79,95	—,—
Red Baron /dt	74,95	82,95	—,—
Red Baron Mission Disk. /dt	V.mö	54,95	—,—
Red Zone /dt	59,95	—,—	—,—
Rex Nebular /dt	—,—	89,95	—,—
Risky Woods /dt	59,95	74,95	—,—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	74.95
Secret of Monkey Island 2 /dt	79,95	89,95	—,—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—,—	89,95	—,—
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission je	—,—	37,95	—,—
Sec. Weap. P-38, P80 Mission Disk. je	—,—	29,95	—,—
Shadow of the Beast 3 /dt	59,95	—,—	—,—
Sherlock Holmes /dt	—,—	89,95	—,—
Siege	—,—	74,95	—,—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95

Bachler
Computersoftware

ALL ABOUT GAMES!

	Amiga	IBM	Atari ST
Sim Ant /dt	89,95	89,95	—,—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
Space Quest 5	—,—	84,95	—,—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95
Spellcasting 301 /dt	—,—	66,95	—,—
Sports Collection /dt	66,95	74,95	—,—
Star Control 2 /dt	V.mö	74,95	—,—
Star Trek /dt	—,—	79,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	59,95	69,95	59,95
Summer Challenge	—,—	74,95	—,—
Task Force 1942 /dt	—,—	99,—	—,—
The Games '92 /dt	72,95	79,95	72,95
The Humans /dt	V.mö	V.mö	V.mö
The Legacy /dt	—,—	V.mö	—,—
The Summoning	—,—	72,95	—,—
Their finest hour /dt	69,95	69,95	—,—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	—,—
Troddlers /dt	66,95	74,95	66,95
Turrican /dt	24,95	—,—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—,—	24,95
Ultima 6 /dt	69,95	49,95	74,95
Ultima 7 /dt	—,—	99,—	—,—
Ultima 7 Data Disk. /dt	—,—	44,95	—,—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6) /dt	—,—	89,95	—,—
Ultima Underworld /dt	—,—	84,95	—,—
Wax Works /dt	V.mö	79,95	—,—
Ween /dt	74,95	79,95	—,—
Wing Commander /dt	74,95	49,95	—,—
Wing Commander Deluxe Edition /dt -Wing Commander + Secret Missions 1&2-	—,—	99,—	—,—
Wing Commander 2 kompl. /dt	—,—	99,—	—,—
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 je	—,—	44,95	—,—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—,—	39,95	—,—
Wing Commander 2 Deluxe Edition /dt	—,—	V.mö	—,—
Wizardy 7	89,95	89,95	—,—
Wrestle Mania /dt	59,95	69,95	59,95
X-Wing	—,—	V.mö	—,—
Zool /dt	59,95	—,—	59,95

Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	**49,—**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	**139,—**
4 Spieler-Adapter für Amiga	**25,—**
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	**75,—**
Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC	**179,—**
Sound-Blaster 2.0 C/MS-Chips	**49,—**
Das Lucasfilm-Buch /dt	**29,80**
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	**29,80**
Das Rollenspielebuch /dt	**39,80**
Das Sound Blaster Buch /dt	**49,80**

MEGA-HITS

Das schwarze Auge /dt	**75,—**	Amiga
F-15 Strike Eagle 3 /dt	**99,—**	IBM-PC
Historyline 1914 - 1918 /dt	**79,—** Amiga • **85,—**	BM-PC
Kings' Quest 6	**85,—**	IBM-PC
Lotus 3 /dt	**59,—**	Amiga
Pinball Fantasies /dt	**69,—**	Amiga
Sherlock Holmes /dt	**89,—**	IBM-PC
Wizardy 7	**89,—**	IBM-PC

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

10.1.92

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D — 4290 Bocholt

FEED BACK SPLITTER

... Pac-Man wartet auf Dich...

X-Tatikk

(Anm. d. Red.: Tut er das?)

... Ich verfolge Euch seit Ausgabe 10/90...

Larry Laffer

(Anm. d. Red.: Und ich dachte schon, ich bilde mir das bloß ein.)

Schicken Sie mit bitte Ihre Ausgabe 11/92 zur Ansicht zu.

Name ist der Red. bekannt

(Anm. d. Red.: Indiskutabel.)

Antwort: Telefon

Susanne Krug

(Anm. d. Red.: Hervorglänzend!)

Was für einen Zweck hat die Nahaufnahme einer Kartoffel (S.26, 11/92)?

Ein Lemming

(Anm. d. Red.: Und DU bist der Nächste!)

Warum heißt das 'Anm. d. Red.' und nicht 'Ruhe, der Chef spricht'?

Dirk Lambert

(R. d. Ch. spr.: Dirty tool old man, I like it. Das war übrigens kein dämlicher englische Spruch, sondern ein echt kultiger und gewitzter englischen Spruch. Das ist der feine Unterschied.)

Aber nun zu meinen Punkten:

....

Alfons

(R. d. Ch. Spr.: Xx xxxxx Xxx! Xxxx xxxxxx xx! Das war ein Zitat aus einem Film. Aus welchem?)

... Aber Ziggy soll der Kerl gefälligst in Ruhe lassen! Ich meine, es sind schon Leute wegen geringerer Vergehen hingerichtet worden.

Stefan

(Ach, lassen wird den Unsinn. Anm. d. Red.: Du wirst das vielleicht nicht verstehen, aber manchmal habe ich das Gefühl, daß das Leben entweder an mir vorbei oder über micht drüber trampelt.)

Zu 'Hallo, Uli...': Die ursprüngliche Antwort mit der 'gelochten ASM' war genial. Uli hat meine volle moralische Unterstützung.

Desertfox

(Anm. d. Red.: Ha, somit wärst auch Du geoutet. Willkommen im Club!)

P.S.: Meinetwegen könnt Ihr auch weiterhin 'nackte Flittchen' abdrucken.

Eyh Dabblyou

(Anm. d. Red.: Endlich mal jemand, der sagt, was er meint. Ich sage ja schon immer, daß das unsere Auflage drastisch erhöhen würde, aber keiner will auf mich hören. Oh, Verzeihung meine Damen... und wieder unten durch!)

Kommst Du eigentlich immer breit zur Arbeit, Uli (Foto 10/92, S.26)?... (alle anderen Teile habe ich gehaßt wie, äh, meinen Drucker (K..., da kriegst'n Horror: 'An Tokio, bitte Ohrenschützer aufsetzen und festschrauben, ich werde jetzt eine DIN A4-Seite ausdrucken, dauert nur zehn Minuten, etwas Geduld, bitte...))

André Höppner

(Anm. d. Red.: Wenn ich schon nicht Deinen ganzen fünfseitigen Brief abdrucke, wollte ich zumindest die beste Stelle mitnehmen.)

Was ist schwarz und sitzt auf 'nem Baum? Ein Spanner nach einem Waldbrand.

Nutri-Matic-Getränkeautomat

(Anm. d. Red.: Hey, den kannte ich noch nicht. So, genug für heute.)

---

nachts nicht, da ist es ja auch so dunkel.

5. Hab' ich überhaupt nicht nötig, und wer das Gegenteil behauptet kriegt sein Abo gestrichen.

6. Zilch! Ihr seid zu spät!

7. Hahaha, darauf wollt Ihr wirklich eine Antwort?)

"Fish & Chips"

Forelle (muß ja nicht immer Hi! sein)!

1. Also, um mal auf den Brief von Bierpampers Barthel (ASM 7/92) zu kommen... Ich habe mich nach 3 Jahren endlich durchgerungen, die ASM zu abonnieren und mußte feststellen, daß gleich die erste ASM zwei Tage VOR dem offiziellen Erscheinungstermin in meinen Briefkasten geflattert ist. Da ich also mal davon ausgehe, daß dies kein Zufall gewesen ist, und man bei der Sache auch noch Geld spart... warum also nicht?

2. Nun zum Test Race Drivin' (ASM 7/92):
Ihr schreibt doch tatsächlich, daß man bei 4D-Sports Driving besser aufgehoben ist, obwohl dieses damals im Vergleich mit Hard Drivin' 2 beschissenst abgeschnitten hat! Ja, kramt nur den Test hervor und überzeugt Euch selbst... Da ist meiner Meinung nach der totale Widerspruch drin. Schon damals entkamt Ihr nur knapp einem meiner gefürchteten Leserbriefe, weil 4-D SD viel zu unterbewertet war. (Kupferglanz hin, Kupferglanz her, auch HD 2 war ja wohl nur ein Abklatsch vom ersten Teil).

3. Laßt die Cover so wie sie sind. Auf den Zeichner könnt Ihr echt stolz sein.

4. Uli, da niemand die Farbe Deines Klos erraten konnte, gehe ich davon aus, daß Du überhaupt keins hast! Benutzt Du vielleicht das Fenster?

5. Ich hatte gerade eine Handvoll Chips im Hals, als ich im letzten Heft las, daß jetzt endlich eine Beta-Version von Wizardry 7 fertig sei. Kurz von dem Erstickungstod flimmerte das Leben noch einmal in atemberaubender Geschwindigkeit an mir vorüber...
Halt!....Da!.....Februar 1992...
Wie zum Teufel konnte die Konkurrenz Wizardry 7 schon in deren Heft 2/92 ausführlich testen (2 Seiten, kein Preview), wenn jetzt erst eine Beta-Version fertig ist?

6. Sechstens und letztens...
'Ihr könnt ruhig wieder etwas lockerer Schreiben (so um 1988/89 war's wohl am Besten). Die Ickse sind weg. Endlich.
Ihr könntet auf der Vorwortseite doch Bilder von Euch allen abbilden (beim Spieletesten oder so). Wenn man weiß, wie die Tester aussehen, wird alles etwas persönlicher.
P.S. Ich hab Euch 'ne Disk mit dem ASCII-File dieses genialen Leserbriefes beigelegt. Falls irgendjemand auf die Idee kommen sollte, diesen Schwachsinn hier abzudrucken, erspare ich Euch vielleicht etwas Arbeit damit.
Wie? Ja, oh ja, ich weiß doch, daß das sehr nett von mir war. Danke.
Die Diskette ist übrigens ca. 10 Jahre alt und stammt noch aus den guten alten Apple-II-Zeiten. Damals, als Armour Alley noch Rescue Raiders hieß!

Peter Betz

(Anm. d. Red.: 1. Good man, shoot again!

2. Nun, so im Nachhinein betrachtet finde ich beide Spiele ganz schön öde, aber dazu sollte wohl eher jemand etwas sagen, der sich mehr für dieses Genre interessiert. Abgesehen davon: Wo zur Hölle ist in ASM 7/92 ein Test zu Race Drivin'? Bin ich etwa erblindet?

3. Zuuu späät! Es wird zwar immer wieder mal ein Artwork aufs Cover kommen, aber wir haben beschlossen, dem Ganzen mehr Bezug zu geben, um weitere Publikumskreise zu erreichen, sozusagen.

4. Frechheit! Nur weil Du keine Erziehung genossen hast, kannst Du nicht so einfach von Dir auf andere schließen.

5. Tja, darüber solltet Ihr wirklich mal nachdenken! Es gibt in Deutschland mehr als ein Mag, das aus einer Demoversion oder gar nur ein paar Bildern oder den Bildern einer Fassung für einen anderen Computer einen fertigen Test zustande bringt. Die jeweiligen Verfasser haben höchstwahrscheinlich eine seherische Begabung, und das Publikum scheint es zu lieben - oder nicht zu merken.

6. Wir denken, daß es derzeit mit dem Stil ganz in Ordnung ist - schließlich vollführen wir in jeder Ausgabe einen Drahtseilakt zwischen Junganwendern und ei-

nem ein wenig gesetzteren Publikum.
Deinen Wunsch haben wir schon erfüllt, you know. Das mit der Disk war 'ne gute Idee, ist aber nicht zwingend vorgeschrieben. Tja, verdammt gute alte Zeit...)

"Auto & Charts"

Als erstes: Ich möchte nicht Dein Auto kaufen, Uli! Meinst Du wirst's jemals los, wenn'ste 16.500 Klötze dafür verlangst?
(... hier gekürzt) Nach dem DICKEN Lob folgt auch'n bisserl Kritik: Was mich stört, sind die Lesercharts in punkto Sound und Grafik. Wenn ich nämlich Lemmings in den Sound-Charts finde, wundere ich mich erst mal. Was hat denn Lemmings da zu suchen (man muß dazu sagen, daß ich einer der armen PC-Besitzer bin, der noch keine Soundkarte besitzt. Und ich bin der Meinung, daß Lemmings nicht gerade das Sound-Wunder der Neuzeit ist!!)? Auch aus diesem Grund gehören die Soundcharts geteilt, in Soundkarten-Sound und Lautsprecher-Sound. Vielleicht solltet Ihr mal an Eure Leser appellieren, damit nicht jeder eingefleischte Fan sein Lieblingsspiel für egal was wählt, Hauptsache es ist überhaupt irgendwo unter den Top Ten (...).
Zu den Postern: Ok, aber druckt doch öfters mal Logos ab wie z.B. das Bitmap Brothers-Poster (10/92), den wer will sich schon so'nen Hornochsen (oder wat soll'n das sein?) wie auf dem Black Crypt Poster aus der 5/92 ins Zimmer hängen? Super wären auch die größtenteils guten Motive auf den Postkarten. Die Strike Commander-Postkarte aus der 2/92 gäb'n klasse Poster!
Die Briefe, die nicht ins Feedback kommen: Werden die darin enthaltenen Vorschläge auch ernst genommen, oder landen sie nur im Müll? (...)

Dominik Schubert

(Anm. d. Red.: Welly well, das mit dem Autoverkauf habe ich inzwischen aufgegeben, weil mein Traumwagen am Tag des Erscheinens der Anzeige in einer überregionalen Zeitung schon weg war - sehr ärgerlich, der hätte mir nochmal Spaß gemacht.
Über die Nominierung der Lemminge habe ich mich auch gewundert, aber wir können unseren Lesern doch nicht vorschreiben, was sie zu wählen haben. Wenn jemand meint, daß Lemmings in die Sound-Charts soll, na gut, es sind schließlich Eure Charts.
Von einer Teilung der Charts halten wir nicht so furchtbar viel. Wenn das Euer Wunsch ist, ist es unser Befehl. Bitte schnell ein paar Äußerungen hierzu, damit ich den Antrag einbringen kann.
Na, zuerst mal soll Strike Commander erscheinen, dann sehen wir weiter.
Sämtliche Briefe werden gelesen, analysiert, auf Fingerabdrücke untersucht und letzten Endes aus Gründen des Datenschutzes zur öffentlichen Belustigung ausgehangen. Ne, klar, auch in Briefen, die wir nicht abdrucken, sind oft mal gute Ideen, die werden freilich diskutiert.)

"Problems"

(...) Außerdem ist das Inhaltsverzeichnis total unübersichtlich. Okay, die Konsolen, Action, Adventure, Sport und Strategiespiele sowie die Tools, Reportagen und Rubriken sind noch zusammengefaßt, aber die Konvertierungen sind richtig über die zwei Seiten der Inhaltsangabe verstreut. Was soll das? Warum sind die Konvertierungen nicht genauso wie die anderen Sachen (Action etc.) zusammengefaßt? Warum sind die Konvertierungen nicht mehr auf ihren eigenen Seiten zusammengefaßt (wie früher)?? Da ist ein Konvertierungstest mitten zwischen zwei anderen Tests oder zwischen zwei Previews. Was soll das (ich entschuldige mich für die Wiederholung)? (...)

Chris

(Anm. d. Red.: Hätte nich' gedacht, daß das so kompliziert ist. Die Action-Konvertierungen stehen unter Action, die Sport-Konvertierungen unter Sport etc., etc. Wenn Ihr wollt, können wir aber auch sämtliche Konvertierungen zusammenfassen und je nach Rubrik markieren. Bitte äußern!)



Lothar Schmitt

Am 30.4.1968 in München geboren. Erste Kontake mit Computerspielen und deren Faszination ab 1981 mit Erwerb eines Atari VCS 2600. Ab 1987 freischaffende Tätigkeit als Autor für Computerspieletests. Am 1.10.^1988 zusammen mit Thomas Hertzler Gründung von Blue Byte. Programme aus eigener Feder: Great Courts, Great Courts 2. Betreuung der Programme Battle Isle, History Line 1914-1918, Jimmy Connors Pro Tennis Tour (SNES). Heutige Aufgaben bei Blue Byte: Entwicklungsleitung und Pressearbeit.

1 Welchen Hobbies gehst Du nach? Squash, Badminton und Pool-Billard spielen, Motorrad fahren. SNES-Spiele sammeln und spielen.

2 Welche Computerspiele gefallen Dir am besten? Alle neuen Konami-Spiele auf dem SNES, Japano-Rollenspiele auf Konsolen und Jimmy Connors Pro Tennis Tour (SNES). Auf dem Computer sind es meistens - so dumm es sich auch anhört - Spiele von Blue Byte selbst, die ich gerne spiele.
Was sind Deine persönlichen Flops? Es würde zu lange dauern, die alle aufzuzählen!

3 Welche Bücher haben Dir am besten gefallen? Einige Bücher zum Unwesen der Kirche von Karl Heinz Deschner. Ansonsten Utopien wie Ray Bradburys Fahrenheit 451, Hexleys Schöne neue Welt. Ansonsten einige Werke von Platon im Original (hatte Altgriechisch in der Schule).
Welche Bücher würdest Du in die Tonne kloppen? Alle, die versuchen, die geschichtliche Wahrheit zu verdrehen oder zu leugnen.

4 Welche Art von Musik sagt Dir am meisten zu? Eric Clapton, ZZ Top, Genesis, orchestrale Filmmusik und alte Rock 'n' Roll-Klassiker.
Welche Songs schaltest Du ab? Red Hot Chili Peppers, stumpfen Rap, billigen Technosound.

5 Welche Filme könntest Du Dir immer wieder anschauen? Untouchables, Alien I + II und viele Walt Disney-Klassiker.
Von welchen Filmen rätst Du ab? Die unendliche Geschichte I + II

6 Welches ist die größte Leistung der Menschheit? Kommunikation
Welches ist die größte Schandtat? Daß sich die Menschheit über kurz oder lang selbst die Lebensgrundlage entzieht und damit auch viele andere Lebewesen und Pflanzen mit ins Verderben reißt.

7 Was - ganz allgemein - magst Du? Gute Freunde, Loyalität, Sport, erholsame Wochenenden, Griechenland, American Football.
Was magst Du nicht? Kleinbürgerlichkeit, Nationalismus, Egoismus, launische Menschen, Überheblichkeit.

CAR & DRIVER

System: **PC** *(mind. 286/16, Festplatte, unterstützt VGA, AdLib und Soundblaster)*, geplant für: **Amiga, Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca 120 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster: **Hersteller**.



◀ *Freie Bahn für schnelle Flitzer - und Du sitzt am Steuer!*

Zwischen Ferrari und Corvette

Was denn, kein populärer Rennfahrer im Titel? Noch nicht einmal eine der beliebten mörderischen Veranstaltungen, die uns die Sonntagnachmittage mit dem Donnern PS-starker Boliden versüßen. Was für eine Art Rennspiel soll das wohl werden?

Genauere Untersuchungen fördern zu Tage, daß Car & Driver eine populäre amerikanische Autozeitschrift ist, die sich mit dem Thema 'Auf vier Räder geschnallte Verbrennungsmotoren und alles drumherum' ziemlich gründlich auseinandersetzt. Einer der Kerninhalte jedes C&D Magazins sind Testfahrten mit neuen Automobilen. So schaut's dann auch in der Software aus: ein stattlicher Wagenpark wartet darauf getestet zu werden. Das Spektrum der durchweg hochkarätigen Automobile reicht vom Lamborghini bis zum Super-Benz.

Jeder der insgesamt zehn Wagen kann auf zehn total unterschiedlichen Strecken getestet werden. Auch hier ist Abwechslung angesagt: Vom Supermarkt-Parkplatz bis zur lauschigen Bergstrecke reicht das Pistensortiment. Nach dem Startzeichen geht es im Affentempo durch das in Vektorgrafik flüssig dargestellte Gelände. Je nachdem, was für einen Computer Ihr benutzt, könnt Ihr den Detailreichtum der Darstellung herabsetzen, wodurch

„Technisch und spielerisch ausgezeichnet"

das Game schneller wird. Habt Ihr Euren Wagen heil durchs Ziel gebracht, könnt Ihr Eure Fahrt mittels der 'Wiederholung' noch einmal ansehen und feststellen, wo Fehler unterlaufen sind. Die Darstellung der Wiederholung ist variabel, Ihr könnt Euch unter anderem die Fahrt so ansehen, als sei sie durch mehrere an der Strecke postierte Hubschrauber gefilmt worden, oder aus dem Blickwinkel eines verfolgenden Wagens.

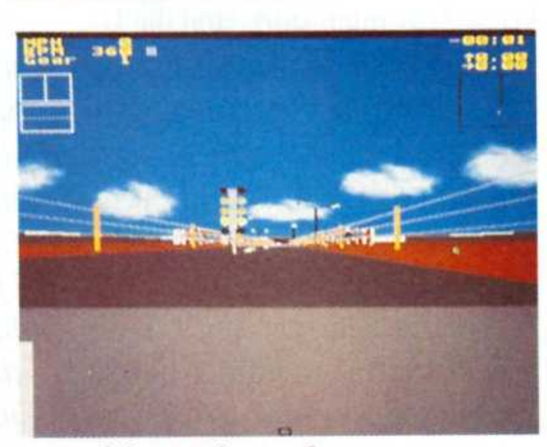


▲ *Das Rennen im Replay*

Testpiloten der Straße

Gefahren wird auf Zeit. Für jeden Wagen gibt es auf jeder Strecke Bestzeiten, die, entsprechendes Fahrtalent vorausgesetzt, unterboten werden können. Besonders interessant sind unterschiedliches Fahrverhalten und Straßenlage der verschiedenen Autos. Der Mercedes C11 IMSA hat zum Beispiel eine rasante Beschleunigung und eine gute Straßenlage, während der Lamborghini Countach zwar schnell ist, aber ein mieses Fahrverhalten an den Tag legt

C&D ist vollgestopft mit solchen Optionen, nicht nur bei der Wiederholung. Auch bei der eigentlichen Fahrt könnt Ihr auswählen, ob Ihr einen Cockpit-Ausblick haben oder Eure Fahrt aus der Verfolgerperspektive steuern möchtet. Diese vielen Optionen, die hier leider nicht alle aufgezählt werden können, sind neben dem realistischen Fahrverhalten der verschiedenen Wagen, das hervorstechendste Merkmal von C&D.



▲ *Auf der Zielgeraden*

Anfangs fällt es ein wenig schwer, mit der etwas kitzligen Steuerung klarzukommen, die über Tastatur, Joystick und/oder Maus erfolgen kann. Jedoch klappt auch dies nach einer Eingewöhnungsphase und der individuell richtigen Einstellung der Sensitivität. Ganz wie im richtigen Leben, auch da braucht man mindestens zwanzig Fahrstunden für den Führerschein.

Gefehlt hat nur die Option, eine Art Wettkampf mit Endwertung über alle Strecken zu fahren. So ist Car&Driver ein technisch und spielerisch ausgezeichnetes Game, das so richtig 'Testpiloten'-Feeling aufkommen läßt. ■

Heiner Stiller

RACE RESULTS

R: see replay ENTER: start again

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

▲ *Traumwagen warten auf Eure Tests*

EUROGAMES

Über 3.800 Spiele für C64, Amiga, ST, PCs, CD ROM, CDTV, Mac. Und -neu- die besten VideoGames.

CD ROM
CDTV ROM
Mac CD

Liebe Computer-Spieler,

hier steht wirklich nur ein sehr kleiner Teil unserer gesamten Computer-Games - **wir haben immer alles**, was im Handel ist.

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Sie natürlich auch - wenn Sie bei uns die neuesten Spiele **rechtzeitig vorbestellen !**

Disketten für die Systeme: ▼ ▼ ▼ ▼
Preise in DM (**inkl.MWSt.**) **64 AM ST PC**

Amiga500 Speicher auf 1MB **59**
Gravis UltraSound Card **399**
SoundBlaster PRO 3 inkl. Chip **369**
SoundMan Card (AdLib-kompat.) ★ **199**
Der Joystick: Advanced Gravis ★ . **79** ....**79** **79**
Thrustmaster JoyStick für FS 195
PrintShop Deluxe PC - DTP super ! **96**

Alle Spiele mit dem Stern ★ sind die Top-Titel in den aktuellen Hit-Charts: Jeder Profi-Spieler sollte **die** haben !

5-SpieleSuperMix - stark !!! ..59 ....79 ....79 99
11 Lost Treasures of Infocom 78
1869 - Der Reeder ★ 86 96
20 Lost Treasures of Infocom ......110 ..110 ..119
3D The 2. Constuction Kit ....141 ..141 ..141
Abandoned Places 2 ....82 99
Aces over Europe 118
Air Strike USA ....82 ....82 82
Alone in Dark (Lovecraft) 99
Amazon - Guards of Eden 107
Ambassador 112
Aberstar 2 - Ambermoon 90 90
American Gladiator 82
Arsenal FC Soccer Team ......41 ....74 ....74 82
ATAC Adv. Tact. Air Comm. 82 100
B-17 Flying Fortress FS ★ ....99 ....99 ..110
Batman Returns ....44 ....78 78
Battle of Arrakis - Dune 2 ....82 ....82 86
Beavers ....41 ....66 ....66 74
Big Nose Caveman ....37 ....49 49
BoB Champion Karate 74 82
Body Blows 74
Bonk - B.C. Kid 78
Burning Steel ....82 ....82 99
Caesar - SimulRome ....71 ....71 78
California Games 2 ....56 ....56 63
Cannon Fodder 79 79
Castles Dr. Wolfenstien 107
CatchEm ....44 ....56 78
Christopher Columbus ....78 ....78 86
Chevalier de Labyrinth 92
Civilization ★ ....90 ....90 98
Cohort 2 ....78 ....78 86
Comanche Maxi.Overk.Copt. FS 107
Conquest of Japan 92
Cool Croc Twins ....36 ....56 ....66 56
Crazy Cars 3 ....41 ....56 66
Creepers 78 96
Crypt of Dammed 70 70
Curse of Mordread - DragsLair3 ....78 ....78 86
Cyber Empires (SSI) 92 92
Cytron - Robot Battles 63
Dark Legions ....78 ....78 86
Dark Sun (AD&D) 92 99
Darklands - Heroic Adv. 108 127
Darkmere ....92 ....92 ..104
Das schwarze Auge 1,5MB/2LW! ..92 90
Der Patrizier ★ ....82 ....82 92
DM Dungeon Master Pack 63 63
Disaster Strikes 74 86
Dream Team Basketball 69 99
Drift RPG ....86 ....86 86
Dynablaster/Bomber Man ......45 ....60 ....82 82
Elite 2 - High Frontier 100 100
England Soccer Champ. ....40 ....49 ....66 66
Erben des Throns ....55 ....78 92
Evoker - Jump n Run ....41 ....74 74
Eye of Beholder 2 ....92 82
Eye of Beholder 3 99
F15 Strike Eagle 3 FS 119 119
Ferrari GP Challenge 74
Fields of Glory 86 99
Fighting for Rome 82 82
Flashback 74 86
Flies - Attack on Earth 82 99
FM3 Football Manager 3 ......45 ....74 ....74 74
FS 5 FlightSim. Air Force 164
Funsoft Inc. 74
G. Taylors Soccer Ch. FM ....63 ....74 82
German Trucking Manag. 78 78
Gnome Alone 74 82
Gobliiins 2 ★ ....74 ....74 78
Grand Prix F1 (Microprose) ★ ......90 ....90 90
Greens Golf D. Leadbetter 107 96
Gunship 2000 ....99 92
Guy Spy - Cryst. Armagedd...55 ....78 ....74 86
Hand of St. James ....78 ....78 78
Harrier Assault AV-8B ....92 ....92 92
Hexuma - Auge des K. 96 96
Humans 78 92
Inca - Die Abenteurer 92 107
Incredible Machine 104
Indiana Jones 4 Fate ★ ....63 ....99 ....99 ..107
Ishar: Leg. of Fortress ....63 ....82 63
J.P.P.s Goal Busters ....41 ....82 ....82 92
Jonathan 82
Jorune 99 99
Kick Off 3 74
KillerBall Roller-Team ....73 ....73 82
Kings Quest 6 ....96 96
Koshan Conspiracy 86 93
Kyrandia - Fables & Fiends ★ 71 71
Leather Goddesses 2 ★ 123
Legend of Darkmoon (EoB2) 92 92
Leisure Larry 5 ....86 96
Lemmings 2 The New ! ....78 ....78 96
Lethal Weapon 3 ....41 ....74 ....74 82
Line in Sand (SSI) 99
Lionheart 90
Litil Divil ....78 ....78 86
Lord of Rings 69 85
Lost Files of Sherl. Holmes 99
Lotus Esprit Fin.Chall. 3 ....56 56
Lure of Temptress ....63 ....82 71
M - Monsoon Kidn.(SSI) 99 110
Magic Pockets ★ ....49 ....41 63
Mantis Fighter 96 99
Match the Day FootbMan. .....41 ....56 74
McDonalds Land ....41 ....74 74
Mega Fortress B52 Old Dog 63 82
MegaTraveller 2 Ancients ....78 ....78 76
Mercenaries (by Mindcraft) 86 104
Metamorphosis ....74 ....74 86
Midnight Sun SSI 92 99
Might & Magic 4 ....82 92

1993: noch mehr, noch besser !

Jump & Runs, Smash ´n Hacks, Shooters, Kicks ´n Punchs, Fair Sports, Mysterious Dungeons, Magic Role Playing Games, Very Best Simulations, Perfect Strategy, Virtual Realities !

Noch was ? Gerne:
Alles ! Besonders ! Preiswert !
Herzlichen Dank.

Millenium 2.2 ....78 86
Mindstreamer 78 86
Mokowe Adventure 74 74
Monday Nite Footb. 86 96
Nick Faldo Golf ....74 ....74 74
Nigel Mansells Wld.Champ. ..41 ....66 ....66 82
No Second Price (Motorrad) 78 78
Oil Baron (Oil Empire) 74 86
Out of this World 99 99
Outlander (Road Warrior) 82
Pacific Theater Operation 110
Paladin 2 - Quest Continues ....78 ....78 71
Pandemonium ....78 ....78 86
Panzer Battles (SSG) 62 56
PC Ego Test 60
Piracy on High Seas 82 86
Pirates 2 ! Gold 99 99
Pools of Darkness 74 66
Prince of Persia (enh.!) 86
ProFlight Tornado Sim. ★ ....100 ..100
Prophecy (Mirage) ....78 ....78 78
Prophecy of Shadow 86 63
Psychos Soccer Selection ......58 ....63 ....86 99
Reach for Stars ....62 ....86 86
Red Baron WW I ★ ....80 ....99 79

. . . plus die 7 Funtastic+Punkte :

Jedes gelieferte Computer-Spiel erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 FuntasticTreuePunkt ! Bei vollen 7 +Punkten gibt es für Sie Ihre starken FreiSpiele (Treue-Prämien). **Und den 1. Punkt bekommen Sie bereits dann,** wenn Sie als Neukunde unsere Liste anfordern !

Red Zone Motorrad 56 66
Return of Tiger 78 78
Rex Nebular 107 100
Riftwar Saga (Sierra) 104
Risky Woods ....60 ....69 82
Robin Hood 2 - Leg. Quest ....37 ....49 49
RoboSports (WIN) 82 68
Roller Coaster Con. Achterbahn 93
Rome - A.D.92 ....78 86
Rookies ....92 ....92 92
Rules of Engagement 2 93
Sabre Team ....74 ....74 92
S.A.S. Spec. Air Service 78
Scenario - Theat. of War ....41 ....69 ....69 82
Sensible Soccer ★ ....72 ....61 78
Shadow of Beast 3 78
Shadow of Comet (Lovecraft) 99
Shoe People ....41 ....66 ....66 74
Siege - Die Burg ★ 78 63
SimAnt 93 66
SimEarth ....82 ....82 93
Space Crusade ....36 ....56 ....56 78
Space Hulk Warh.4000 ....104 104
Space Shuttle Sim. ★ ....76 ....82 46
Special Forces Airborne ★ ....90 ....90 ..104
Spelljammer AD&D 82 82
St. Thomas ....82 ....82 99
Star Controll 2 Ur-Quan 86
Star Trek 5 25th Ann. ....66 ....66 76
Streetfighter 2 ....78 92
Strike Commander 112
Stunt Island (Disney) 86
Sturmtruppen Comic 44 74
Sukija ....99 ....99 99
Sword (Legend) of Valour ....78 ....78 92
Taskforce 1942 Navy 99 114
Terminator 2029 A.D. 105
The A-Train 3D ★ 107 79
The Big 100 Collect. ....49 ....74 82
The CD Man (PacMan-Clone) 74
The Chaos Engine ....74 ....74 92
The D-Day (+Video) 103 103
The Dark Half (St. King) 92 92
Tiger Road Karate 78
Tiny Skweeks ....37 ....74 ....74 82
Top Gun Danger Zone 86
Tornado (CombPilot2) ....74 ....93 ....93 93
Transatlantic ....74 ....74 74
Treasures Savage Frontier 74 71
TV Sports Baseball 66 63
TV Sports Rollerbabes 82 96
Twilight 2.000 ....96 ....96 79
Ultima Trilogy 2: U4,5,6 ....63 85
Uncharted Waters RPG ★ 107 102
V for Victory 99
Vision 82 99
Warriors of Releyne ....63 ....74 86
Waxworks - Elvira continues 86 86
Ween - The Prophecy ....74 ....74 92
Wing Commander 1 ★ 85 48
Wings 2 FS 107
Wizardry 7 Crusaders 99 89
World Atlas 116
World of Trolls ....44 ....78 ....78 86
WW I: History Line (BIsle2) 99 99
Wrath of Demons 55 92
X-Wings FS 107

NICE % PRICE % HITS !

Die folgenden %Games sind für PCs nur im Format 5.25" lieferbar

AH 73M Thunderhawk ....61 ....72 80
Aces of Pacific ★ 97 79
Air Combat Aces 76 76
Air Sea Supremacy ....43 ....53 91
Airbus A320 Lufthansa FS ★ ......104 ..102 ..102
Apydia ★ 52
ATP Tours Adv. Tennis ....56 ....65 65
B.A.T. 1 ....53 ....46 76
Bandit Kings of China ★ 80 102

Bane of Cosmic Forge ★ 53 61
Big Box Beau Jolly ....46 ....76 ....76 91
Black Gold ....38 ....51 ....61 76
Bundesliga Manag. 1 v2 ★ 37
Bundesliga Manag. Prof. ★ ....61 ....69 70
Carl Lewis Sports Chall. ....52 ....61 66
Castle Dr. Brain 91 76
Castles 1 Adv. ....66 ....64 76
Conan the Cimmerian ★ 76 80
Conquest Long Bow (HD) ★ 80 89
Conquestador ★ ....53 ....72 72
Cover Girl Strip Poker 69 72
Crisis in Kremlin 80
D/Generation ....37 ....69 48
Dagger Amon Ra (LB2) ★ 79
Dark Seed (H.R.Giger) ★ 95 79
Demon Blue ....25 ....32 ....32 32
Dizzys Excellent Arc. Adv. ....32 ....69 69
DM1 Dungeon Master ★ 66
Elvira 2 - Jaws ★ ....53 ....71 66
Epic Goldrunner 3D ★ ....58 ....58 66
Falcon F16 Mark II v3.0 ★ 98
Fire & Ice 52 52
Floor 13 ....58 ....72 66
Fugger ....32 ....50 50
Gateway Savage Frontier ....52 ....58 53
Hawk FS Birds of Prey ★ 76 85
Head to Head: F19 & Mig29 ....66 ....80 79
Hill Street Blues 64 64
J. White Whirlwind Snooker ★ ......58 ....58 66
Kaiser ★ 105 76
Knights of Sky ★ 80 76
Legend of Faerghail ★ ....69 ....69 76
Lemmings 1 ★ ....41 ....52 ....52 66
Links 2 Pro (Golf) ★ 91
Lord of Rings 2 76
Lotus Esprit Chall. 2 ★ 56 56
Magnetic Scrolls Coll. ....61 ....72 76
Machester Utd. 2 Euro ....33 ....52 ....52 58
Maniac Mansion ★ ....69 ....69 69
Nam 1965/1975 ....46 ....69 84
On the Road 69 69
Parasol Stars (RainbIsl.2) ....38 ....56 56
Pirates 1 ★ ....48 ....61 61
Premiere - The Studio 72 72
Race Drivin (Spectr./Holobt). 80
Railroad Tycoon ★ ....84 ....84 93
Rolling Ronny ....38 ....61 ....64 72
Sec. Monkey Island 2 ★ 82 91
Secret Silver Blades 69 69
Sensible Soccer ★ 52 52
Shanghai 2 66
Sierra Pack: KQ1, SQ1, LSL 1 104
Sierra Pack: KQ1, KQ2 89
Sierra Pack: PQ1 + PQ2 85
Silent Service 2 ★ ....84 ....84 84
SimCity + Populous ★ ....69 ....69 69
Steel Empire ....66 ....66 76
SuperSoccer Starbyte ★ ....42 ....64 ....64 76
Supremacy ....42 ....72 61
Teen.M.Turtle Ninja 2 ....34 ....66 76
The Addams Family ....33 ....52 52
The Dark Half Adventure 92
TracOn 2 Air Control 89 110
Ultima 6 ....61 ....58 55
UMS Univ.Mil.Sim. 2 ★ 76 93
Vengeance of Excalibur ★ 66 76
W. Gretzky 2 Canada Cup ★ 52 64
White Dead 80 80
Wing Commander 2 ★ 85 91
Zak McKracken ★ ....46 ....61 ....61 61
und alle TV Quiz - Games ....

noch sehr viel mehr von den starken Nice % Price % Hits finden Sie in unseren aktuellen Listen !

FUNTASTIC hat **immer alle neuen Games**, die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und prima bewertet werden. Dazu natürlich **alle** anderen **aktuellen Spiele**. Einige Games in dieser Anzeige sind für die nächsten Wochen, bzw. Monate, **angekündigt**. **Jetzt schon mal reservieren !** Sie wissen ja: Was jeder will, reicht oft nicht für alle !

Fordern Sie gleich Ihre **Gratis-LISTE** nach Typ: Für C64 / Amiga / Atari ST / PC / CD / Mac / SegaMega / NES / GameBoy / Lynx / SuperNES
Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 16. 11. 92
Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. Die vollständige Auswahl
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service

Bitte bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Bestellungen per Telefon von **Mo - Fr 10-12.30 - 14-17**, Fr bis **15** Uhr. 24h-Bestell-Maschine abends & Sa - So.

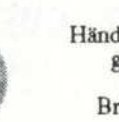
Wir liefern im Inland, so schnell es nur geht: per Post und per Nachnahme (+ DM 10.-). **Servus Austria, Gruezi** Schwyz, **Ciao** Italia: Wir versenden täglich auch ins Ausland: per Nachnahme (-14% dts.Steuer,+NN-Versandk.) **oder** per Post-Baranweisg. (+15.-Versandkosten).

FUNTASTIC ComputerWare:
EuroGames GmbH
Postbox 14 02 09, Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93, Fax 089 - 268 138

Die besten ComputerSpiele. Fachhändler seit 1985.









A
CH
I
NL
B
L
F

Händler-Anfragen sehr willkommen - gerne auch aus dem Ausland. Bitte nur mit Ihrem Briefbogen und Gewerbeschein.



Fällt die Mauer?

BUNNY BRICKS

System: **Amiga**, geplant für: **PC, Atari ST, Apple Macintosh**, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Silmarils**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Boubou ist ein Hase. Aber Boubou ist kein normaler Hase. Boubou ist vielmehr ein Hase mit einer Baseballkappe. Und einem Baseballschläger. Boubou spielt aber kein Baseball (logisch...). Er benutzt die Keule für etwas ganz anderes: Das Zertrümmern von Mauersteinen.

Der Vandalismus hält sich aber in Grenzen. Schließlich schlägt das Langohr nur einen Ball immer und immer wieder gegen die Steinchen, bis die ganze Mauer hinüber ist. Klingt nach *Arkanoid*, sagt Ihr? Klar, ist es auch! Aber schlimmer: Kein gleichmäßiges Ping-Pong sorgt für Spielfluß, sondern ein armseliger Hasenfuß, der nach jedem Druck auf den Feuerknopf nur mühsam seine Hufe schwingt. Das kommt davon, wenn die Animation gar zu schön sein soll! Zwar kann sich Bunny todesmutig werfen, kann den Ball gewagt anschneiden - doch in der Praxis ist die Hakelei nur noch nervtötend.



▲ *Woher kenn' ich's bloß?*

Und sonst? Die Features sind altbekannt, die Boni sowieso. Es ist halt wie immer: Aus manchen getroffenen Steinen sinken Bonuskapseln zu Boden. Und wie immer gibt es dann einen verlangsamten Ball, einen Superschläger usw. Ein Revival der frühen Achtziger. Und deshalb lockt ein **Bunny Bricks** keinen hinter dem Ofen hervor. Lassen wir also die Mauer des Schweigens auf dieses Spiel fallen. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

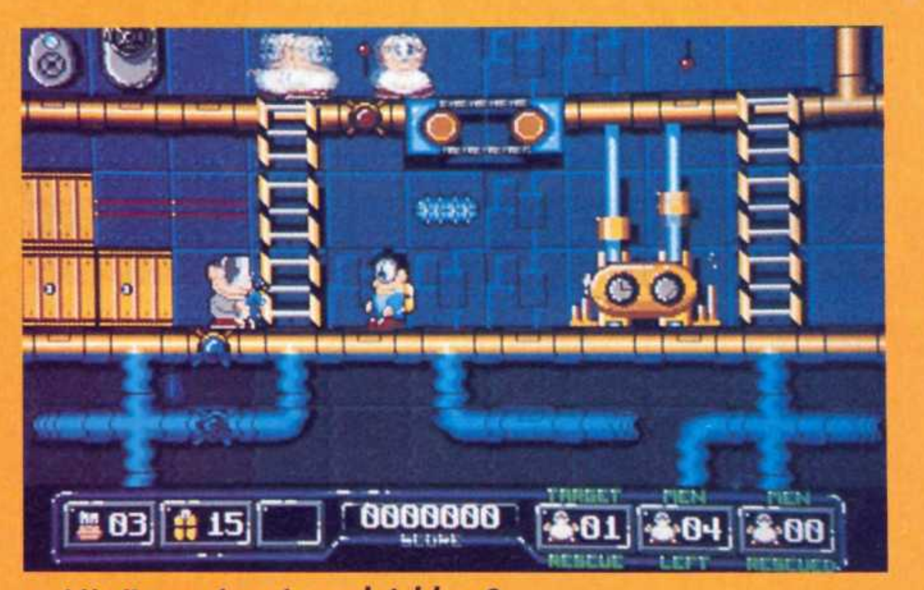
TITANIC!!!

SINK OR SWIM - PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **ST**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Zeppelin, England**.

Noch eine Lemmings-Variante? Glaubt man ZEPPELINs Aussage, daß es sich bei SINK OR SWIM um ihr "höchsteigenes Lemmings-Spiel" handelt, bin ich fast geneigt, davon auszugehen...

Aber das soll nur für das SpielPRINZIP gelten; eine Kopie ist keineswegs beabsichtigt. Immerhin werden über 100 Levels geboten, in denen viele 'Einsteins' rumrennen, die Ihr retten müßt, bevor entweder die Zeit abgelaufen oder unvorhergesehene Ereignisse Euren Schützlingen den Garaus machen.



Mit 'Lemmings' vergleichbar?

Nun das Neue, nämlich der Handlungsort: Ihr befindet Euch nämlich auf einem sinkenden Schiff, und jedes Level besteht aus Multi-Screens, in denen jeweils ein Problem zu lösen ist. So wird es z.B. einmal Aufgabe sein, einen der Passagiere zu retten, indem Ihr eine Schwimmweste findet.

Später wird Euch das Meer schwer zu schaffen machen, während Ihr verzweifelt nach wichtigen, rettenden Gegenständen oder Ausgängen sucht. Das Erklimmen von Leitern und die Verwendung von Bomben sind nur zwei der Möglichkeiten. Dagegen stehen so unschöne Ereignisse wie Stromausfälle *(dann heißt es, im Dunkeln weiter zu arbeiten)* und platzende Rohre und vieles mehr.

Der erste Eindruck ist durchaus positiv, doch ob das, was in dem Zwei-Level-Demo geboten wird, auch im fertigen Spiel so rüberkommt, werdet Ihr erfahren, sobald wir es haben. ■

ddf/kate

THE COOL CROC TWINS (C-64)



▲ Abgespeckte Zwillinge

Test in: ASM 8/92, empf. VK-Preis: ca. 50 DM, Hersteller: Arcade Masters, Muster von: Die Cassette, 4950 Bönen.

Weia! Gegenüber den 16-bit-Versionen haben die Zwillinge aber ganz schön abgespeckt. Vor allem grafisch ist der Konvertierungs-Versuch gescheitert. Leider geht dadurch auch einiges an Motivation flöten:

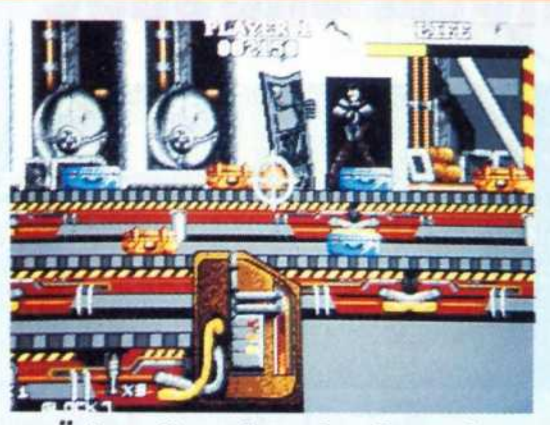
Witzige Sprüche, die beim Original zwischendurch zu lesen kamen, sind nurmehr irgendwelche Abkürzungen, die beiden Hauptfiguren sind längst nicht so süß wie auf dem Amiga. Und das finde ich wieder einmal sehr schade, denn in Sachen Jump'n'Run hat der C-64 bisher fast immer noch mitreden können. Die Musik klingt C-64-typisch, außerdem fehlt in der Verpackung das T-Shirt und überhaupt und so...

Was bleibt, ist etwas Spielspaß nur für Fans. Das Testergebnis ist sehr wohlwollend und sollte kein Kaufgrund sein. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	6
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

DIE HARD II (PC)



▲ Öde Ballerei für schnelle Rechner

Test in: ASM 8/92, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Grandslam, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Nachdem nun schon auf dem 64er und dem Amiga geballert werden durfte, gibt es das Fadenkreuz-schieß-die-Terroristen-ab-Game Die Hard 2 jetzt auch für den PC. Die Grafik ist 1:1 von der Amiga-Version übernommen worden, nur die nett animierten Levelscreens (Sequenzen aus dem gleichnamigen Film) wurden einfach gestrichen. Auch mit dem passablen Spielfluß auf dem Commodore hat die Nummer nichts mehr gemein. Allen Rechnerbesitzern unter einem 386er und mindestens 25 MHz muß an dieser Stelle vom Game abgeraten werden. Das Shoot'em up ist so eckig, daß nicht mal der Hauch Spielspaß aufkommen kann. Aber auch bei einem schnellen PC geht die Motivation spätestens im zweiten Level in den Keller. Da wird es säuisch schwer. Wäre da nicht der überzogene Preis, hätte es noch eine passable Note gegeben. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	5
Gesamtnote	5
»MANGELHAFT«	

FIRST SAMURAI (PC)



▲ Gut spielbar trotz armer Optik

Test in: ASM 1/92, Hardware: mind. 286er, VGA, unterst. AdLib, Soundblaster, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Ubi Soft, Frankreich, Muster von: Hersteller.

Ein japanisches Bergdorf wird vernichtet, und die Folgen sind grauenvoll. Selbst der gütige Lord Akira muß dran glauben, was den besonderen Zorns seines ersten Schülers, des "First Samurai", hervorruft. Auf seinem Weg findet er jedoch nicht nur wohlschmeckende Früchte und gut geschliffene Waffen, sondern ebenso eine Fülle von blutgierigen Monstern, Aliens und anderen Fabelgestalten. Dieses Spielvergnügen bleibt auch auf dem PC ohne Reue: Spielablauf und Spielbarkeit blieben unverfälscht erhalten und sorgen für abwechslungsreichen Actionspaß mit Pfiff. Da fällt es gar nicht so sehr auf, daß die Grafik ein wenig gelitten hat und es dem Sound, selbst mit Soundkarte, an der Würze mangelt. First Samurai auf dem PC ist eben ein überdurchschnittliches Spiel im durchschnittlichen Outfit. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

DOUBLE DRAGON III (PC)



▲ Ein lahmer Action-Brei

Test in: ASM 2/92, Hardware: mind. 286/12, unterst. EGA, AdLib, Roland, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Storm, England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Auf der Suche nach dem netten Mädel von Nebenan muß der muskelgestählte Held erkennen, daß ihm nur fünf Kristalle weiterhelfen. Für den Spielablauf ist das ohnehin einerlei, geht es doch hauptsächlich darum, in den fünf Leveln alles plattzumachen. Kräftige Fausthiebe, Tritte oder Sprungattacken lassen die Knochen über den Bildschirm fliegen. Doch nicht nur die bescheuerte Tastaturbelegung sorgt bei der PC-Konvertierung von Double Dragon III für Unmut, vielmehr sind Grafik, Sound und Spielablauf auf den technischen Stand längst vergangener Tage zurechtgestutzt worden. EGA-Grafik mit Ruckelanimation, dazu eine simple Spieltaktik, die auch ein Fünfjähriger schon nach zwei Minuten gerafft hat - was soll man da noch sagen? ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	4
Sound	6
Spielablauf	2
Motivation	2
Gesamtnote	3
»MANGELHAFT«	

Zwei wie Motor und Säge

CYTRON

System: **Amiga**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Psygnosis**, Muster von: **Hersteller**.

Durch den düstergrauen Gang hallt mechanisches Schleifen und Scharren: Ein Roboter bahnt sich seinen Weg, dessen Geschützturm an den Tag des Jüngsten Gerichts erinnert.

Von der anderen Seite nähern sich flache, feuerspeiende Flugobjekte mit hoher Geschwindigkeit. Der Fight ist eröffnet... und was für ein Fight! Allein gegen alle, vereint für die Menschheit - so oder so ähnlich könnte die Devise bei **Cytron** lauten. Der Roboter besteht nämlich aus zwei Einzelteilen, die per Leertaste geteilt werden können, damit die wesentlich kleinere Kopfeinheit durch die flachen, schmalen Gänge hetzen kann. Es geht dabei um die Suche nach Wissenschaftlern. Sind genügend von ihnen gefunden worden, muß man nur noch in einen Teleporterschacht fahren, und schon ist das Level beendet.

So einfach das klingt, so schwer ist die Ausführung. Gemanagt wird das Ganze über die nett verstreuten Terminals, in die man sich einloggen kann. Hier werden die Extras einsatzfähig gemacht, Karten von Levels angeschaut und kleinere Tips und Aufgabenstellungen in Erfahrung gebracht. Die Karten gibt's aber nur dann, wenn man ein paar spezielle Security-Chips gefunden hat, die den Zugang zu diesen Menüpunkten erst erlauben.

Alte Hasen werden wissen, daß Cytron ein klein wenig an den Klassiker *Paradroid* erinnert. Macht aber nix: Cytron ist nämlich ein berauschend rasantes Actionspiel mit dem Touch von Strategie, der für die nötige Würze sorgt.

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

ASM HIT

▲ **Berauschend und rasant!**



Die fiesen

MIGHT AND MAGIC – CLOUDS OF XEEN

System: **PC** *(mind. 286/16, 2 MB RAM, VGA, 14 MB auf Platte, unterst. Roland, AdLib, Soundblaster/Pro/II, PC-Soundman)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM** *(englische Version)*, **ca. 120 DM** *(deutsche Version)*, Hersteller: **New World Computing, USA**, Muster von: **Softgold, 4044 Kaarst**.



Die Inseln von Terra, die den Hintergrund der epischen Abenteuer im dritten Teil der Might and Magic -Serie bildeten sind erkundet, das Böse dort wurde besiegt! Zurück blieben Tausende begeisterter Computer-Rollenspieler, die trotz wochenlangem Monsterplätten immer noch nicht genug hatten! Gebt uns mehr Rätsel, mehr Labyrinthe und noch mehr Monster!

Jon Van Caneghem, der Producer der Might and Magic-Serie, hat sein Team erneut um sich versammelt und sich daran gemacht , den vierten Teil der Erfolgsserie zu kreieren. **Clouds of Xeen** nimmt Abschied von den Schauplätzen des dritten Teils, die Inseln von Terra haben ausgedient. Der neue Tummelplatz für Abenteurer heißt Xeen. Dort gibt es einen netten König namens Burlock, der sich pötzlich ziemlich sonderbar benimmt. Er läßt seinen engsten Berater, den weisen Crodo, in den Kerker werfen, und ist besessen von dem Wunsch, einen bestimmten magischen Gegenstand zu besitzen: einen Zauberspiegel.

In der Tat ist der König nicht mehr er selbst. Der böse Lord Xeen ist in den Körper der armen Monarchen geschlüpft und bedient sich der Bediensteten des Reiches, um den legendären Spiegel zu finden. Mit diesem würde der Bösewicht, Ihr habt es sicher schon erraten, uneingeschränkte Macht über das ganze Land erringen. Allein Crodo hat ihn durchschaut, weshalb er jetzt auch in Xeens Kerker schmachtet. Doch so ganz ist Crodo noch nicht aus dem Rennen: Er wählt sechs Helden aus, denen er im Traum erscheint und von dem bösen Schicksal erzählt, das dem Lande droht.

Unsere Mannen im Märchenland

Die schlechten Nachrichten zuerst: Der qualitative Quantensprung, den die Might and Magic-Serie von Teil II zu Teil III machte, wird nicht wiederholt. Die guten Nachrichten: Es gibt wieder Grafik ohne Ende, herdenweise animierte Monster, Zaubersprüche, daß das Magiebuch qualmt und Rätsel, die in ihrem vorigen Leben Kopfnüsse gewesen sein müssen. Die Anzahl der Charaktere, die es zu steuern gilt, hat sich auf überschaubare sechs reduziert; die erprobte, sauber gegliederte Benutzeroberfläche wurde jedoch beibehalten.

Wenn Ihr den dritten Teil kennt, dann erinnert Ihr Euch sicherlich an das Window, in dem der Ausblick in die Welt von Might and Magic dargestellt wurde, und an die netten Gimmicks in dessen Rahmen: Den kleinen Drachen, der mit der Klaue wedelte wenn sich hinter einer Wand ein Geheimgang verbarg und das Flügelwesen, das zu flattern begann wenn Eure Zauberer einen Levitations-Spruch aktiviert hatten. Diese beiden haben von zwei Gesichtern Gesellschaft bekommen, die durch nicken oder Kopfschütteln Auskunft über das Vorhandensein von Gefahren, Schätzen und Fallen geben.

Nach wie vor könnt Ihr Euch auf das Automapping verlassen, das Euch selbst im verzwicktesten Dungeon nicht die Orientierung verlieren läßt. Ergänzend kommt nun eine Art Abenteuertagebuch hinzu, in dem das Game automatisch wichtige Mitteilungen, die Ihr im Laufe des Spiels erhaltet, aufzeichnet.

Abenteuer für lange Winterabende

Das Land Xeen, das Euch erwartet, ist



Eine lauschige Hütte ▶



◀ Seeungeheuer knutscht man nicht

Pläne finsterer Burschen

◀ Die böse Barbarenbande

Wächter des Verlieses ▼

◀ Geheimnisvolle Steinkreise

»Mehr Rätsel, mehr Monster und noch mehr Labyrinthe«

riesig, dazu kommen natürlich noch die Türme, Verliese, Burgen und Minen.

Die letzte Auseinandersetzung erwartet Euch aber nicht auf dem Boden, sondern im Wolkenreich über Xeen, das Eure Mannen erst betreten können, wenn sie in Besitz eines bestimmten Gegenstandes sind. Wahlweise könnt Ihr im Kämpfer- oder Abenteurermodus spielen. Der Unterschied besteht in der Härte der Gegner, die im Kämpfermode um einiges deftiger ausfällt.

Übrigens, solltet Ihr Euch das Game zulegen und beim Spielen dauernd über Pyramiden stolpern, die vorgeben, Teleporter zur 'dunklen Seite von Xeen' zu sein, aber gerade nicht aktiv sind, und es auch nie werden. Keine Panik! Es handelt sich hier um einen dezenten Hinweis auf den fünften Teil der Might and Magic Serie, der schon angekündigt ist und auf den stimmungsvollen Namen *Darkside of Xeen* hören wird.

Um das Ganze noch auf den eindeutigsten aller Punkte zu bringen: Wer Rollenspiele mag, der kann sich mit **Clouds of Xeen** zu Weihnachten in sein Computerzimmer einschließen, und wird erst im März wieder auftauchen, ohne auch nur einmal Langweile verspürt zu haben! ■

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	11
Gesamtnote	10

»GUT«

PREVIEW

Seid umschlungen

DAY OF THE TENTACLE - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: –, Hersteller: **LucasArts, USA**.

Halleluja! Endlich kommt er, der lang erwartete Nachfolger zum legendären Maniac Mansion. Das Adventure DAY OF THE TENTACLE präsentiert sich laut LUCASARTS als erster echter interaktiver Zeichentrickfilm und wimmelt nur so von abgedrehten Charakteren.

Chefmiesling ist ein übergeschnappter Wissenschaftler. Dieser Dr. Fred will *(natürlich)* die Welt unterwerfen und zwar diesmal mit Hilfe von dämonischen Tentakeln, die direkt seinem wohl nicht mehr so ganz korrekt funktionierenden Gehirn entsprungen sind. Und Ihr müßt seine ausufernden Ambitionen *(natürlich)* kräftig zurückstutzen.

Volle Kanne Humor

Euch zur Seite werden drei schnuckelige Charaktere stehen, mit denen Ihr unter Garantie prima zurechtkommen könnt: Bernard ist mit seiner Computer-Tastatur verheiratet, Hoagie fährt voll auf Heavy Metal ab, und Medizinstudent Laverne ist mit seinen Gedanken öfter mal woanders. Also Leute wie Ihr und ich. Gesteuert werden die Jungs genau wie in Maniac Mansion *(das heißt immer abwechselnd, je nachdem, wer oder was gerade gebraucht wird)* durch ein reichlich abgedrehtes Szenario, in dem zum Beispiel so alltägliche Dinge wie Zeitmaschinen eine wichtige Rolle spielen. Wie anders könnte man sonst Benjamin Franklin bei seinem berühmten Versuch mit dem Drachen zuschauen ...



▲ *Abgedrehte Grafik, oder was ...*



▲ *Seltsamer Hintereingang*

▶ *Panzerknacker in Aktion*



▲ *Da soll doch gleich der Blitz einschlagen*

Grafisch hatte das Demo einiges zu bieten. Die Mimik der Charaktere paßt sich der witzigen Grafik bestens an, die in den langen Jahren der Maniac-Abstinenz kräftig weiterentwickelt wurde. Monkey 2 blitzt an allen Enden und Ecken durch. Und daß das ganze Game noch ein bißchen weniger ernst zu nehmen ist als sein Quasi-Vorgänger *(mit dem Day of the Tentacle aber wirklich nur ganz am Rande was zu tun hat)*, das wird schon beim reinen Betrachten des Eingabefeldes klar. Auch die Musik soll sich - wie bei Monkey Island 2 - den unterschiedlichen Situationen wieder automatisch anpassen, um die Atmosphäre noch ein bißchen echter zu machen. Dialoge werden ebenfalls wie in MI2 abgehandelt, es stehen in einem Menü wieder mehrere Möglichkeiten für Fragen oder Antworten zur Verfügung.

Technisch gesehen *(zumindest was den LucasArts-Standard betrifft)* hat sich also nichts revolutionär Neues getan. Trotzdem bin ich schon irre gespannt auf das Game, denn die Teile, die ich gesehen habe, machten Laune und versprechen eine Menge Spielspaß.

Bis es jedoch soweit ist, daß wir die Welt gegen die Invasion der Tentakeldämonen verteidigen können, müssen wir uns, letzten Angaben zufolge, allerdings noch etwas gedulden.

Frühjahr '93 wurde uns als Termin genannt. Aber vielleicht hat LucasArts ja ein Herz und beeilt sich ein bißchen. Hoffen wir also auf ein Weihnachtswunder ... ■

Antje Hink


REACH FOR THE
SKIES
SUMMER 1940:
France is defeated.
Britain stands alone
against the enemy.
ROYAL AIR FORCE
DIE SCHLACHT UM GROßBRITANNIEN
Sommer 1940. In dieser Phase des Zweiten Weltkriegs geht es um alles. Die Flieger-Asse der deutschen Luftwaffe und die Spitzenpiloten der Royal Air Force stehen sich in ihrem bisher schwersten Kampf gegenüber – der Schlacht um Großbritannien.
Mehr als fünfzig Jahre danach haben Sie die Gelegenheiten, diesen berühmten Kampf noch einmal zu erleben und dabei die Rolle eines britischen Piloten oder eines deutschen Fliegers zu übernehmen. Von Ihrem Können hängt es ab, ob der britische Sieg wiederholt werden kann, oder ob diesmal Deutschland erfolgreich ist.
"Reach For The Skies" wurde von demselben Tearn programmiert, das Ihnen "Flight of the Intruder", die maßgebliche Flugsimulation der 90er Jahre, für Sie entwickelt hat. Erleben Sie in dieser beispiellos realistischen Simulation historischer Ereignisse die gleiche einmalige Technologie.
• Lassen Sie sich als Flugleiter, Pilot oder Bordschütze in die entscheidende Phase des Krieges zurückversetzen.
• Große Auswahl an Flugoptionen und -steuerungen.
• Wählen Sie aus acht exakt nachempfundenen Flugzeugen: Spitfire, Hurricane, Bf 109, Bf 110, Ju 87, Ju 88, He 111 oder Do 117.
• Mit Aufzeichnungs- und Wiederholungsmodus – So können Sie sich Ihre liebsten Luftkämpfe immer wieder anschauen.
• Die PC-Version unterstützt verschiedene Soundkarten, VGA-Grafiken mit 256 Farben und Gaurad-Schattierungen für besonders wirklichkeitsgetreue Flugzeugdarstellungen.
Erhählich für PC und zu 100% damit kompatible Geräte, Atari ST und Amiga.
Virgin
GAMES
© 1992 Rowan Software © Virgin Games Ltd.
Alle Rechte vorbehalten. Sämtliche Werenzeichen und Copyrights werden bestätigt und anerkannt.
Virgin Games Ltd.
338a Ladbroke Grove
London W10 5AH
REACH FOR THE
SKIES

Wahnsinn!

GOBLIINS 2 – THE PRINCE BUFFOON

System: **PC** *(mind. 286/10, Festplatte, VGA, unterst. AdLib, Soundblaster und Thunderboard)*, geplant für: **Amiga**, **Atari ST**, **PC**, **CD-ROM**, **CDI**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Hektik im Goblinreich! Kaum hat der König seinen Verstand wieder, kommt ihm jetzt sein Söhnchen abhanden. Ein klarer Fall für die GOBLIINS-Ritter von COKTEL VISION.

Nur zwei Knuddelgnome machen sich diesmal an die Arbeit, der dritte Mitstreiter ist offensichtlich noch zu erschöpft von den Abenteuern des ersten Teils. Macht nichts - die beiden Goblin-Trödis sind inzwischen sehr viel flexibler geworden und schaffen die zum Teil ganz schön haarigen Aufgaben auch ohne ihn. Allerdings nicht ohne Eure sehr aktive Mausmithilfe, denn viele Situationen sind nur dann zu meistern, wenn Ihr ein eingeschworenes Team bildet.

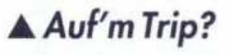
Gleich im ersten Bild kann Winkle den beiden dödeligen Figuren die dringend benötigte Flasche zum Beispiel nur dann abnehmen, wenn Fingus gleichzeitig bei dem schlagfertigen Wächter ein Ablenkungsmanöver auf der anderen Seite des Bildschirms startet. Oder war Winkle der mit der Wurst und Fingus düst mit der Flasche rum? Tja, hier seid Ihr schwerstens gefragt: was der eine nicht fertigbringt, kriegt ja vielleicht der andere hin.



◀ *Schätze für die Meerjungfrau*



„Ein absoluter Heuler!“



▲ *Auf'm Trip?*

▼ *Make-up mit Mayo*



Abgedrehte Action

Die Szenarien, in denen die Action abgeht, sind jetzt nicht mehr auf nur einen Screen beschränkt, sondern zwei bis fünf Bildschirme groß, zwischen denen Ihr frei herumlaufen könnt. Mittels eines 'Abkürzungs-Icons' kommt Ihr zudem schnell in jedes gewünschte Bild, ohne durch irgendwelche dazwischenliegenden anderen Screens latschen zu müssen. Insgesamt warten sieben 'Welten' mit insgesamt 33 verschiedenen Puzzlescreens darauf, die Gobliins *(und Euch)* zur Verzweiflung zu bringen. Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel steigt dabei kontinuierlich an. Besonders auf das Timing der Aktionen ist zu achten, sonst bleibt Ihr gnadenlos stecken.

Daß Phantasie gefragt ist, wird sehr schnell klar, wenn man das Adventure mit dem Strategie-Touch auch nur ein bißchen anspielt. Oder kennt Ihr ein Huhn, das erst dann ein Ei legt, wenn es Euer Freund beim Wickel nimmt und Ihr ihm *(dem Huhn heißt das)* eine Salami auf die Rübe knallt? Ein Ork mit künstlichem Gebiß läuft einem auch nicht jeden Tag über den Weg, und eine Meerjungfrau, die statt einer Brille etwas hochkarätiges braucht... Na, also!

Die Steuerung ist wirklich der einzige Punkt, an dem es etwas auszusetzen gibt: Sie ist in manchen Fällen reichlich träge und fisselig. Da ist dann viel Geduld angesagt. Aber dafür ist eine einfache Save-Option genauso vorhanden wie eine Hilfsfunktion für aussichtslose Fälle und ein Notebook, in dem man sich, na was wohl, Notizen während des Spiels machen kann. Und Sound kann man schon gar nicht rummeckern, der ist abwechslungsreich und witzig, genau wie die Grafik.

Aber nicht nur die technische Seite ist gelungen, auch was die Story angeht, macht **Gobliins 2** echt Laune. Wer auch nur den geringsten Hauch an Humor besitzt, wird des öfteren mal gröhlend unterm Tisch liegen. Daß das Ganze in deutsch abläuft, ist bei **Coktel Vision** schon beinahe eine Selbstverständlichkeit. Und wann kommt der nächste Teil? ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	11
Atmosphäre	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

PREVIEW

Space Yuppies

WHALE'S VOYAGE - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **NEO**, Österreich.

Ein Haufen junger Abenteurer will Karriere machen, aber nicht an der Wall Street, sondern in einem abseits gelegenen Teil des Universums. Wir schreiben auch nicht mehr das 20. Jahrhundert, die Helden sind Zeitgenossen des 24. Jahrhunderts. Die letzten Credits zusammenkratzend, kaufen die angehenden Space-Juppies ein altes, heruntergekommenes Raumschiff: die Whale.

Reichtum und Macht, aber bitte gleich und sofort! Schön wär's, aber wie im wirklichen Leben geht es auch im Spiel nicht so geschwind. Das Sonnensystem, in dem die Abenteuer stattfinden, besteht aus sechs Planeten, die untereinander Handel treiben. Es bietet sich also an, als Kaufmann sein Schäfchen ins Trockene zu bringen. Politische Unruhen erschweren jedoch das Geschäft, und schon bald befinden sich die Helden zwischen den Fronten. Auf der einen Seite das herrschende Imperium, das mit eiserner Hand regiert, auf der anderen Seite die Rebellen, eine gnadenlose Opposition.

In den Städten der Planeten erwarten Euch nicht nur Händler, Ihr müßt auch diverse Rätsel lösen, die, soviel sei verraten, mit dem Imperium und der Rebellion zu tun haben. Die Informationen, die Eure Crew so bekommt, machen sie zu Geheimnisträgern ersten Ranges, hinter denen Scharen zwielichter Gestalten her sind. Die haben alle eigene Gesichter, wandern durch die 3D-Szenarien der Städte und Handelsstationen und verfolgen dort ihre eigenen, manchmal finsteren Pläne.



▲ Benutzeroberfläche mit Pfiff – Automapping inklusive






▲ Händler, Helden, Horrorviecher

Auf den Reisen zwischen den Welten, die übrigens im Gegensatz zum Rest des Spiels ein wenig nüchtern ausgefallen sind, begegnet Euch allerlei raumfahrendes Volk. Das Spektrum reicht von anderen Händlern bis zu Piraten, die Euch ans Leben und vor allem an den Laderaum wollen.


◀ Fremde Planeten warten auf Erkundung

In all dem Trubel müßt Ihr jedoch auch noch die Oberflächen der Planeten erforschen. Denn zu Anfang des Spiels habt Ihr außer der Whale und dem nackten Leben so gut wie nichts. Bei solchen planetaren Erkundungen gefundene Bodenschätze lassen sich gut verkaufen, und klingeln die ersten Taler in der Kasse, kann Sprit und besseres Equipment gekauft werden. Reisen zu den anderen Planeten steht nichts mehr im Wege.

Bis Ihr **Whales Voyage** jedoch durchgespielt habt, und dem großen Rätsel am Ende des Games auf die Schliche gekommen seid, werden wohl einige Tage ins Land gehen und Ihr so manche spannende Spielsitzung hinter Euch haben. Endgültige Fertigstellung soll im Februar '93 sein.

Heiner Stiller



▲ Interstellarer Seelenverkäufer



ARCHER MACLEAN'S

hat jetzt für Poolbillard das gleiche geschafft wie vorher für Snooker. Er hat es mitsamt seinen Kugeln, Regeln und dem grünen Tuch auf den Computer gebracht.
In "Pool" gibt es drei verschiedene Regelsätze: Englisches Spielhallen-Pool um 8 Kugeln und amerikanisches Profispiel um 8 oder 9 Kugeln. Sie können trainieren oder gegen einen Freund bzw. einen von **20 Computergegnern** antreten. Oder würden Sie vielleicht lieber an einem kompletten Turnier mit 7 anderen Spielern teilnehmen?
Ihren Queue und das Kleingeld können Sie jetzt zu Hause lassen. Bei "Archer Maclean's Pool" ist alles dabei.

NACH "JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER" BRINGEN WIR IHNEN JETZT

POOL

SPIELMERKMALE

- **Spiel um 8 oder 9 Kugeln**
- **Spielhallen - & Profiregeln**
- **Turniere für 8 Spieler**
- **Spezialtisch für Trickstöße**
- **Interaktives Display auf dem Bildschirm**
- **20 computergesteuerte Gegner**

Screenshots may be taken from a different version.

Virgin Games 338A Ladbroke Grove London W10 5AH



Desktop-Spukhaus

THE LEGACY

System: **PC** *(mind. 286/16, VGA, Festplatte, unterst. Adlib, Soundblaster)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 140 DM**, Hersteller: **MicroProse**, England, Muster von: **Hersteller**.

Seit 500 Jahren ist das Haus in Familienbesitz, und ebensolang ist es Schauplatz unheimlicher Ereignisse. Als Erbe dieser Hütte denkst Du nicht daran, den Unsinn zu glauben, der über das Haus erzählt wird. Das sind Legenden und Geschichten abgedrehter Urahnen, die jedes Knistern im Gebälk einem Poltergeist in die Schuhe schieben. Kaum angekommen mußt Du jedoch feststellen, daß alle Gerüchte schreckliche Wahrheit sind...



▲ *Einladung zum Dinner*

„Ein knackiger Rollenspielspaß voller Rätsel, Monster und Abenteuer!"

Das Haus steht an einem Ort, an dem die Grenzen unserer Welt dünn sind und böse Wesen aus anderen Dimensionen in unsere Realität eindringen können. Noch sind sie in den Wänden des alten Hauses gefangen, doch die Kräfte werden stärker, und wer weiß, wie lange es noch dauert, bis die Barrieren zsammenbrechen, die das abgrundtief Böse bändigen. Also heißt die Devise mal wieder Ärmel hochkrempeln, Monster abmurksen und Super-Fiesling in anderer Dimension einsperren.

Rollenspiel im Desktop-Gewand

Was dieses Game an neuen Ideen in puncto Handlung vermissen läßt, macht es durch eine neuartige Benutzeroberfläche wieder wett. Handlung, Grafik, Steuerung und alles andere ist in Fenstern untergebracht, die via Maus nach Belieben größer und kleiner gemacht werden, ja sogar verschoben und übereinander gelagert werden können. Paßt Euch zum Beispiel die Steuereinheit rechts unten in der Bildschirmecke nicht, klickt Ihr sie einfach an und zieht sie an die Stelle, an die sie Eures Erachtens hingehört.

Auch was die Optik angeht, hat man sich viel Mühe gegeben, fast die komplette Grafik ist mit 3-D-Studio berechnet und sieht entsprechend fotorealistisch aus. Ja sogar die zwanzig verschiedenen Sorten Monster und Ungeheuer, die auf Euch lauern, wurden so kreiert und animiert.

The Legacy dürfte all diejenigen, die 3D-Rollenspiele totgesagt haben, bei denen das Szenario in 90 Grad-Schritten schwenkt, eines besseren belehren. Dank der wunderbar variablen Benutzeroberfläche und der tollen Grafik ist The Legacy auch im Zeitalter der soft-scrollenden 3D-Textur-Dungeons voll konkurrenzfähig, zumal das Game auch in einer komplett deutschen Version (Handbuch und Onscreen) kommen wird.

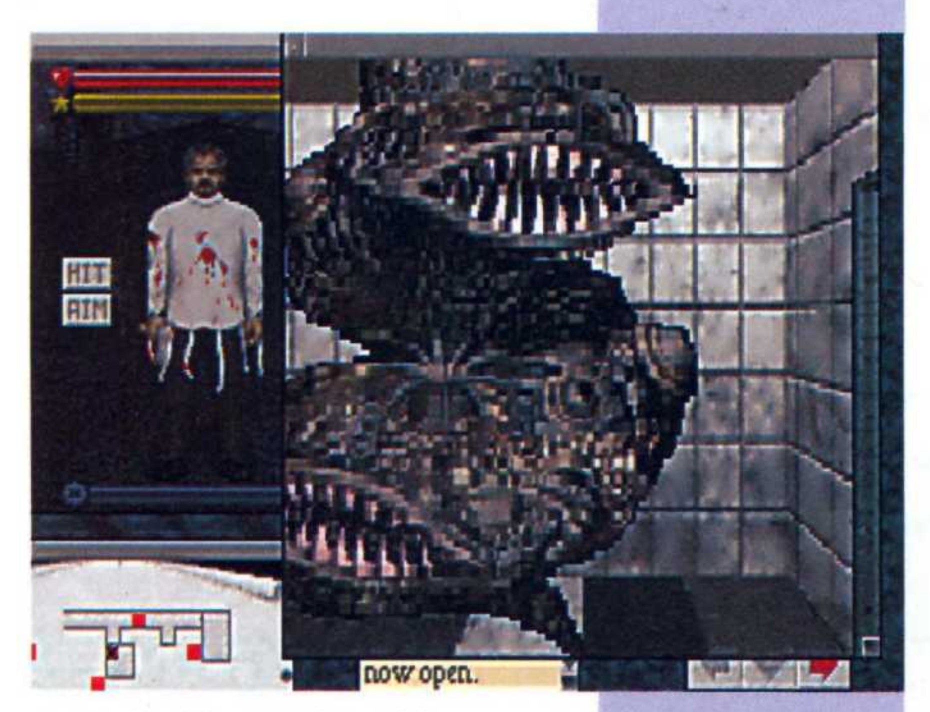
Ein knackiger Rollenspielspaß voller Rätsel, Monster und Abenteuer, extrem benutzerfreundlich und voller guter Ideen! ■

Heiner Stiller



▲ *Zu Gast im Geisterhaus*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	12
Handlung	9
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10
»GUT«	



▲ *Die dunklen Mächte schlagen zu*



Schickt einen frankierten, mit Eurer Adresse versehenen Rückumschlag an: ASM, Gobliins 2, Postfach 870, 3440 Eschwege. Einsendeschluß ist der 10.01.1993!

Geisterstunde



SHADOW OF THE COMET - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **CD-ROM**, Hersteller: **Infogrames**, Frankreich.

H.P. Lovecraft feiert einmal mehr ein fröhliches Comeback. Okay, 'fröhlich' ist vielleicht nicht so ganz die richtige Vokabel - 'wahnsinnig' wäre wahrscheinlich korrekter. Denn wahnsinnig werden bei dem Meister der Gruselromans ständig seine Helden und Akteure.

So auch in diesem Adventure, das im Jahre 1910 spielt. Ein junger Astronom will einem Phänomen nachgehen, das etliche Jahre zuvor einen anerkannten Wissenschaftler hinter die Gitter eines Irrenhauses brachte: Die seltsamen Sternbilder über einem kleinen Ort an der amerikanischen Ostküste. Dabei stößt er auf einen gar gruseligen Kult, der beim Auftauchen des Halley'schen Kometen die alten grausamen Götter der Vorzeit wieder auf diese Erde rufen will. Ein indianischer Hexenmeister, der angeblich schon lange tot ist, hält zu diesem Zweck unheimliche Beschwörungen in einem alten Steinkreis ab, und auch die 'bedeutendste' Familie des so friedlich wirkenden Dörfchens scheint in die Angelegenheit tiefer verwickelt zu sein, als man das als harmloser Besucher zunächst vermutet. Im Namen von Cthulhu laufen hier auf jeden Fall Dinge ab, die Euch eine Menge Gänsehäute bescheren werden.

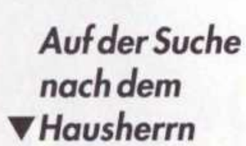




▼ *Indianischer Hexenzauber*

Cthulhu rief...

... und alle, alle kamen: die Programmierer, die für Infogrames bereits das Hit-Adventure *Eternam* aus der Taufe hoben. Das Befehlssystem ist gleich geblieben - warum soll man Gutes auch verbessern, aber grafisch hat sich einiges getan. Die Bilder sind sehr viel detaillierter und realistischer geworden. Bei Dialogen erscheint das Portrait Eures Gegenübers in voller Größe auf dem Bildschirm, Animationen gibt es auch bei wichtigen Handlungen zu bestaunen.



PREVIEW

Auf der Suche nach dem ▼ *Hausherrn*



▲ *Unheimliche Begegung*

Wie von Infogrames zu erfahren war, werden wohl nur PC-Besitzer in den Genuß des Gruselventures kommen. Dafür seid Ihr dann aber auch schon mit einem 286er mit 16 MHz dabei. An Soundkarten wird so ziemlich alles unterstützt, was man sich denken kann. Wer auf der Grafikseite allerdings nur eine EGA-Karte besitzt, muß auf John Carters Abenteuer verzichten, unter VGA oder MCGA läuft da gar nichts.

Seid Ihr aber richtig ausgerüstet, könnt Ihr Euch mit einem bißchen Glück bereits unterm Weihnachtsbaum so richtig nach Herzenslust gruseln, falls die Götter Infogrames geneigt sind und der Schatten des Kometen den Programmierern keinen Strich durch die Rechnung macht. Bis dahin könnt Ihr ja schon mal ein bißchen in den Nachthimmel gucken... ■

Antje Hink



Kommerzielle Top-Spiele!

aus Lager-Restbeständen, Firmenauflösungen und Produktionsüberschüssen! Alle originalverpackt, mit Anleitungen und voller Garantie!

PC-SPIELE

WILLI's SPIELE-TRILOGIE (BHV) Eine Sammlung von **drei Top-Spielen des BHV Verlags** - jedes für sich ein absoluter Knüller! Es handelt sich hierbei um **deutsche Vollprodukte** des bekannten bayrischen Fachbuch-Verlags - keine Demos oder Shareware! Diese Spieledisk enthält ca. 900 KB Programmcode, komprimiert auf einer randvollen 360-KB-Diskette. Die Trilogie umfaßt folgende voneinander unabhängige Programme: **WILLI's PINBALL** - Ihr PC wird zum Flipperautomaten! Eine fesselnde **Flipper-Simulation**, die durch ansprechende Farbgrafik und sehr **realitätsnahe, detaillierte Nachbildung** mit zahlreichen „Bumpers" und „Targets" großen Spielspaß bietet. Selbst das „Tilt" bei zu starkem "Rütteln" wurde nicht vergessen!



Drei VGA-Spielehits zum Wahnsinns-Werbepreis

★ **WILLI's MAZE** versetzt Sie in ein **verzwicktes Labyrinth mit animierten Spielfiguren**, Action nonstop ist angesagt! Spielheld Willi wird von Giftschlangen, Spinnen und anderen bösen Monstern gejagt - durch geschicktes Betätigen von Drehtüren lassen sich die Verfolger abschütteln und einsperren. **32 Spiel-Levels** mit zunehmender Intelligenz der Monster sorgen für atemberaubendes Spielvergnügen. ★ **WILLI's VIRENJAGD** spielt **im Innern eines Computers**: Schützen Sie den Prozessor vor eindringenden Viren! Hierzu müssen Sie verschiedene „Virenkiller" aktivieren und über Wechselschalter den Weg der Viren vom Laufwerk bis zur CPU gezielt beeinflussen. Aber Vorsicht - auch die Schalter werden von manchen Viren befallen und gehorchen dann nicht mehr Ihren Befehlen! Logik, Taktik und rasche Kombinationsgabe sind gefragt, über 50 Spiel-Levels! ★ Alle drei Spiele zeichnen sich durch hervorragende **VGA-Grafik (256 Farben!), Sounduntermalung und flüssige Animation** aus, sie eignen sich **für 1 bis 4 Mitspieler** und werden direkt **über die Tastatur gesteuert**. Benötigt wird mind. ein **AT286** (oder höher) und eine **VGA-Karte** (ab 256 KB). Alle drei Spiele liefern wir komplett auf einer gepackten DD-Diskette (360 KB) unter **Best.-Nr. 890 000 für nur DM 1,–**. Anleitungen auf Diskette, ohne Handbuch!

Tausende Super-Spiele – aufgekauft!

Pearl Agency, einer der **weltweit größten Programmdistributoren,** hat für Sie einen **riesigen Posten fantastischer Spielehits aufgekauft.** Programme, die im kommerziellen Handel **oftmals für DM 79,–/ DM 98,–/ DM 129,– und mehr** (empf. VK-Preis) offeriert wurden, erhalten Sie jetzt **zu absoluten Traumpreisen!** Es handelt sich ausschließlich um **neuwertige Originalware in aufwendiger Verpackung** - alles erste Wahl! Die meisten dieser Top-Spiele wurden in **Fachzeitschriften vorgestellt** und in unabhängigen Spieletests **empfohlen!** Wir haben den **Rotstift ganz tief angesetzt** und knallhart kalkuliert – machen auch Sie Ihr „Schnäppchen" und **nutzen Sie diese wohl einmalige Gelegenheit** zur Erweiterung Ihrer Spielesammlung! Auch ein Vorratskauf lohnt sich – ein **heißer Geschenktip für Spielefreaks** zu allen Gelegenheiten. Bestellen Sie möglichst noch heute, **trotz großer Lagerbestände ist unser Vorrat begrenzt.**

Alle Spiele sind lauffähig auf einem IBM™-kompatiblen PC (XT/AT286/386/486), die benötigte Grafikkarte ist jeweils in Klammern angegeben. Alle CGA- und EGA-Spiele laufen auch auf jeder VGA-Karte!

● **JUMP JET** Jump Jet ist eine hochgerüstete Kampfmaschine. Ihre Start- und Landebahn ist ein supermoderner Flugzeugträger. Im Cockpit sind Sie ganz allein auf sich, Ihre Reaktion und fliegerischen Fähigkeiten angewiesen. Sie sind Jäger und Gejagter zugleich. Aber Vorsicht, je besser Sie sind, desto besser wird der Gegner. Auch mit Naturgewalten werden Sie zu kämpfen haben! (CGA) **Best.-Nr.: 880001 nur DM 9,80**

● **STAR-BLAZE** Ein intergalaktischer Krieg nie dagewesenen Ausmaßes tobt. Sie als Krieger vom Planeten Tamsinia sehen schaurig schöne, aufregende, bizzare Bilder und gespenstische Wesen, die nur ein Ziel haben: Sie zu vernichten. Eine Reihe von Mutproben, bei denen Sie blitzschnell reagieren müssen, steht Ihnen bevor! (CGA) **Best.-Nr.: 880002 nur DM 9,80**

● **KARTING GRAND PRIX** Wer hat Sie nicht schon gesehen und sich gewünscht, sie einmal fahren zu dürfen – die schnellen Go-Karts? Hier können Sie Ihre Fahrerqualitäten voll einsetzen. Fingerspitzengefühl, schnelle Reaktion und das Erfassen neuer Situationen sind gefragt! 8 Strecken, 3 Geschicklichkeitsstufen, 1 oder 2 Spieler. Bestimmen Sie, welche Reifen aufgezogen werden, studieren Sie genau den Streckenzustand – und werden Sie am Ende Grand-Prix-Sieger! (CGA) **Best.-Nr.: 880003 nur DM 9,80**

● **QUADRALIEN** Sie reisen in das Umfeld des Planeten Jupiter. Ihr Ziel ist ASTRA, ein riesiger Nuklear-Reaktor, der im Jahre 2100 in eine Umlaufbahn geschossen wurde. ASTRA ist selbständig aus der Umlaufbahn geraten, die Steuerung reagiert nicht mehr, die Temperatur steigt unaufhaltsam, ASTRA droht zu schmelzen! Ihre Aufgabe ist es, den Zusammenbruch von ASTRA zu verhindern. Roboter werden Ihnen bei Ihrem Auftrag helfen. Viele Levels und Hindernisse stehen dem aber im Wege. (CGA) **Best.-Nr.: 880004 nur DM 9,80**

● **SUPERSKI** Eine Ski-Simulation der Extraklasse wartet auf Sie! Superski bringt Ihnen vier aufregende Skisportarten ins Wohnzimmer: Slalom, Abfahrt, Riesenslalom und Skispringen. Treten Sie gegen den Computer oder gegen einen Mitspieler an. Wettkampf- und Trainingsoptionen stehen zur Wahl. 3 Schwierigkeitsgrade fordern Ihr ganzes Können. In rasender Fahrt meistern Sie den Kurs. Werden Sie Weltcup-Sieger! (CGA) **Best.-Nr.: 880005 nur DM 9,80**

● **BOULDER DASH** Einer der besten Spieleklassiker: Oft nachgeahmt – nie erreicht! ROCKFORD, der Star des Spieles, begegnet auf seinem Weg durch ein gefährliches Felslabyrinth unter der Erde den unglaublichsten Herausforderungen. Verstand und Reflexe sind gefordert. Sie müssen Diamanten einsammeln, die von tödlichen Leuchtkäfern bewacht werden, und ständig droht die Gefahr herabstürzender Felsbrocken. Geheimnisvolle Fluchttunnel öffnen sich, wenn Sie genügend Edelsteine gesammelt und damit einen der zahlreichen Level erfolgreich abgeschlossen haben. (CGA) **Best.-Nr.: 880006 nur DM 9,80**

● **BOULDER DASH II** Und wieder sind Sie in finsteren Höhlen auf der Suche nach den funkelnden Edelsteinen. Bedrohliche Hindernisse und neue Gefahren, wie beispielsweise unheimliche Flugtiere, stehen dabei im Weg. 16 dieser Höhlen müssen begangen werden. Wechselnde Schwierigkeitsgrade und 4 Zwischenspiele erhöhen den Reiz und die Spannung. Viele Stunden bester Unterhaltung sind garantiert! Werden Sie auch dieses zweite Spielabenteuer meistern? (CGA) **Best.-Nr.: 880010 nur DM 9,80**

● **BOULDER DASH** Konstruktion Kit Stellen Sie sich Ihre eigene Spielewelt für BOULDER DASH zusammen! Dieser Spieleditor setzt Ihrer Phantasie keine Grenzen. Die einzelnen Level können auf Diskette gespeichert werden. Alles, was Sie zur Creation eines neuen Levels benötigen, ist da! (CGA) **Best.-Nr.: 890021 nur DM 16,90**

● **PHANTASM** Mit einer Zeitmaschine wurden Sie in die ferne Zukunft auf einen abgelegenen Mond geschickt. Das modernste Kampfflugzeug steht Ihnen zur Verfügung. Sie müssen 8 Militärfabriken zerstören, die die Fähigkeit haben, zerstörte Waffen Ihrer Gegner immer wieder zu reparieren. Rasen Sie mit Ihrem Superjet durchs All, weichen Sie den Laserkanonen aus, zerstören Sie alle 8 Fabriken, erst dann können Sie zur Erde zurückkehren. (CGA) **Best.-Nr.: 880007 nur DM 9,80**

● **HIGHWAY PATROL II** Als Streifenpolizist liefern Sie sich bei dieser 3D-Autosimulation heiße Verfolgungsjagden mit wüsten Gegnern, die – im wahrsten Sinn des Wortes – vor nichts haltmachen. Ihr Einsatzwagen mit Turbolader nimmt es mit jedem anderen in Sachen Geschwindigkeit spielend auf. Aber die Gegner sind skrupellos und in der Wahl ihrer Mittel nicht zimperlich! Meistern Ihre Aufgabe, trotz aller Tricks der Gegner und trotz Fahrzeugpannen! (CGA) **Best.-Nr.: 880008 nur DM 9,80**

● **SPORTS SPECTACULAR** Achtung Sportfreunde! Bogenschießen, Golf, American Football und Slalomlauf erfordern durchtrainierte, reaktionsschnelle Athleten. Äußerste Anstrengungen und große Geschicklichkeit sind gefragt, um alle Prüfungen zu bestehen. Treffen Sie ins Schwarze, stellen Sie den Platzrekord ein, machen Sie ein „Touchdown" jenseits der 90 Yard-Linie, und durchfahren Sie alle Tore beim Slalom. Action ist angesagt! (CGA) **Best.-Nr.: 880009 nur DM 9,80**

● **KING'S QUEST V** Ein Abenteuer für die ganze Familie! Machen Sie sich mit King Graham auf die Reise, um die schauerlichsten und gefahrvollsten Abenteuer Ihres Lebens zu bestehen. Erleben Sie die zauberhafte Welt von King's Quest V und entdecken Sie, weshalb mehr Computerspieler King's Quest V gespielt haben, als irgendein anderes Spiel in der Geschichte von Spielserien. Tolle Grafiken von Roberta Williams! DEUTSCHE VERSION!! (CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890002 nur DM 24,90**

● **GRAND PRIX 500** Wer bekommt nicht feuchte Hände, wenn er ein Motorrad-Rennen der 500er Klasse sieht? Eine tolle Simulation mit schweren Maschinen auf 12 verschiedenen Rennen mit 3 Spieloptionen garantiert Kurzweil und Riesenspannung. Legen Sie sich in die Kurven, genießen Sie Motorradfeeling-pur! Die letzte Runde wird angezeigt, Sie haben sich von den Verfolgern abgesetzt und fahren einem sicheren Sieg entgegen! (CGA) **Best.-Nr.: 880011 nur DM 9,80**

● **STRIKE FORCE** Haarsträubende Flugsituationen jagen Ihren Puls in die Höhe, fordern den ganzen Mann. Ob Sie Hubschrauber über rauhes Gelände fliegen, brutale feindliche Angriffe abwehren, oder in einem Luftkampf mit Kamikaze-Piloten alles aufs Spiel setzen – es bleibt Ihnen keine Zeit zum Ausruhen. Nehmen Sie die Herausforderung an, zeigen Sie Ihr fliegerisches Können! (CGA) **Best.-Nr.: 880012 nur DM 9,80**

● **MASTER BLASTER** Drei explosive Spiele auf einer Diskette! „Fallschirmjäger", „Runde42" und „Raketen" sorgen für Nervenkitzel. 99% Konzentration reichen nicht, es müssen schon 100% sein, wenn Sie bestehen wollen. Schützen Sie sich und Ihre Leute vor dem drohenden Feind, der sich mit tödlichen Absichten am Nachthimmel nähert. Schlagen Sie erfolgreich zurück, meistern Sie jede Situation. (CGA) **Best.-Nr.: 880013 nur DM 9,80**

● **STARRAY** Erleben Sie 21 verschiedene Kampfszenen in 7 Welten! Laser- und Gasgeschosse sind Ihre Verteidigungswaffen, um die unheimlichen Aliens zu vernichten. Digitalisierter Sound und perfekte Grafik lassen Sie alles um sich herum vergessen. Sie denken nur das Eine: Überleben und Siegen. Im letzten Spiel erwartet Sie eine einmalige Überraschung. (CGA) **Best.-Nr.: 880014 nur DM 9,80**

● **MAD SHOW TV 13:** Ein Fernsehkanal, wie es ihn nur einmal gibt. „Miguelito", ein frecher Knirps, kommt ins Studio und stellt Sie vor die erste Wahl: Training oder Wettbewerb? Bis zu 6 Spieler können teilnehmen. Dann geht das Wetten los. Welcher Gegenstand wird beim MAD-Roulette als nächster erscheinen? Bei Irrtum gibt's Sonderaufgaben. Spannung garantiert durch eine Vielzahl von Varianten. (CGA) **Best.-Nr.: 880015 nur DM 9,80**

● **BRIX 2** Das richtige Spiel, sich abzureagieren und gleichzeitig wieder zu guter Laune zu finden. Mit verschiedenen Schlägern gilt es Mauersteine zu treffen und damit zu zerschlagen. Hinter einigen Steinen stecken jedoch Überraschungen – welche, das müssen Sie selbst herausfinden. Auch „Sticky bats" und „Multibälle" werden Sie schätzen lernen. Spielumgebung und Schwierigkeitsgrad sind änderbar. (CGA) **Best.-Nr.: 880016 nur DM 9,80**

● **EYE OF HORUS** Geheimnisvolle Runen und Zeichen des alten Ägypten beherrschen die Szenerie. Eine gelungen Synthese aus Abenteuer- und Arkaden-Aktion-Spiel! Horus, der Sohn der Göttin Isis, will den gewaltsamen Tod seines Vaters rächen. Zusammen mit ihm machen Sie sich auf die Suche nach den richtigen Amuletten, um Set, den Bösen, zu vernichten. Unterirdische Gräber, Tempel und Labyrinthe fordern Ihren ganzen Mut. (CGA) **Best.-Nr.: 880017 nur DM 9,80**

● **ARCHIPELAGOS** Stellen Sie sich ein Spiel ohne Gewalt vor. Es ist wie ein kühler, verlassener Ort, an dem alle Menschen gestorben sind und keiner zurückgekehrt ist. Sie erleben eine 3D-Welt, deren einzige Quelle die Kraft des Bodens ist. Hier handelt es sich um eine komplett neue Art von Spiel. 9999 lebendige 3D-Landschaften vermitteln Ihnen Eindrücke aus dem Jenseits! (CGA) **Best.-Nr.: 880018 nur DM 9,80**

● **ARAC** Ein Arcade-Abenteuer mit 100 (!) Bildschirmen. Sie sammeln Teile des gräßlichen Arachnodroiden auf. Das verleiht Ihnen übermenschliche Kräfte, und Sie können so eine Armee von Helfern in Ihren Bann ziehen. Mit deren Hilfe finden Sie den Weg durch das Labyrinth, an dessen Ende Sie Reaktoren durch gezielten Beschuß vor der Überhitzung hindern müssen, ehe diese durchbrennen. Nervenkitzel garantiert! (CGA) **Best.-Nr.: 880019 nur DM 9,80**

● **FOOTBALL MANAGER** Fußball total! Wählen Sie Ihre eigene Mannschaft für jedes Spiel. Werden Sie ein Top-Fußball-Manager, organisieren Sie Pokalspiele, befördern Sie und degradieren Sie. Nichts wird übersehen, selbst Verletzungen sind mit im Kalkül. Komplette Liga-Tabellen stehen zur Verfügung. Mit 7 Geschicklichkeitsstufen. (CGA) **Best.-Nr.: 880020 nur DM 9,80**

● **A NIGHTMARE ON ELM STREET** Sie sind der mutige Krieger der Nacht, aber Sie werden all Ihre Kraft, Geschicklichkeit und Ihre Waffen benötigen, dem tödlichen Terror zu begegnen, besser bekannt unter dem Namen „Freddy". Das Blut gefriert in Ihren Adern, denn „Freddy" ist ein fürchterlicher Alptraum. Sie sind im Haus des Schreckens und erleben alles so realistisch wie im Film. (Alle Grafikkarten) **Best.-Nr.: 890005 nur DM 24,90**



● **HOTSHOT** Ein futuristisches Arcade-Spiel, das die Zeiten, als Gladiatoren in Arenen noch um ihr Leben kämpften, mit der elektronischen Zauberei des Flipperspiels verbindet. Mit einem oder zwei Spielern können Sie eine „Graviton-Kanone" bedienen, die eine tödliche Plasmakugel anzieht, mit der Sie Hindernisse und Blöcke zerschießen. Aber Achtung: Berühren Sie die Kugel nicht selbst! (CGA) **Best.-Nr.: 880021 nur DM 9,80**

● **TOOBIN'** Schlauchboot-Action auf dem Amazonas, dem Colorado oder dem Nil. Strudel, Wasserfälle, wilde Tiere und feindliche Ureinwohner sorgen für atemberaubende Spannung. Ein oder zwei Spieler können diese Herausforderung annehmen. Deutsche Beschreibung. (CGA) **Best.-Nr.: 890018 nur DM 14,90**

● **CLUB CASINO** Vier Spiele aus den berühmten Spielcasinos dieser Welt: Roulette, Craps (Würfelspiel), Blackjack und Poker. Erleben Sie Las Vegas, wo die Einsätze hoch sind und Sie Nerven aus Stahl brauchen. Gehen Sie aufs Ganze – Alles oder Nichts ist hier die Devise! (CGA) **Best.-Nr.: 880022 nur DM 9,80**

● **GAMES COMPENDIUM** Demolition, Solitaire, Pacmania, 5 Dice, Blackjack, Poker, Venus Rocket, Surround, Zylons und Othello: 10 Klasse-Spiele, die Langeweile erst gar nicht aufkommen lassen. Entdecken Sie unter diesen Spiele-Klassikern das eine oder andere, das Sie noch nicht kennen. Vielleicht wird es zum neuen Lieblingsspiel. (CGA) **Best.-Nr.: 880023 nur DM 9,80**

● **STAR GOOSE** Verlassen Sie auf dem kürzesten Weg die Stadt! Steigen Sie in das Top-Gun-Kampfflugzeug und übernehmen Sie eine geheime Mission. Die gesamte Region zu überfliegen und wertvolle Edelsteine zu erobern ist Ihre Aufgabe. Diese befinden sich auf Plattformen, werden jedoch von gefährlichen Apparaten bewacht. In Tunneln können Sie Ihre Maschine auftanken und neu bewaffnen. (CGA/EGA) **Best.-Nr.: 880024 nur DM 9,80**

● **WILLY BEAMISH** Was wäre, wenn Sie noch einmal 9 Jahre alt wären und wüßten was, Sie heute wissen? Willkommen in der überaus reizenden, ernsthaft verdrehten Welt von Willy Beamish. Sie werden neurotischen Yuppie-Eltern, ausgeflippten Lehrern, dem Geist des Großvaters, dem Höllen-Baby-Sitter, einem gedopten Hausfrosch und anderen chaotischen Dingen begegnen. Es ist einfach absolut daneben und herrlich jung – Sie werden jede Minute des Spieles genießen und mögen. Traumhaft schöne VGA-Grafik! (nur VGA) **Best.-Nr.: 890003 nur DM 24,90**

● **ARCADE 1** Vier Spiele voller Action. Bei PITFALL fallen Sie in einen unendlich tiefen Schacht. Weichen Sie mit Ihrer Raumkapsel aus und sammeln Sie neue Energie. ARTILLERY gibt Ihnen eine Superkanone an die Hand. Sie stellen Geschwindigkeit und Winkel ein und versuchen den Angreifer auszuschalten. X-WING: Kampf im Weltall! Legen Sie sich mit Darth-Vader und dem Todesstern an. GOOB bietet Action nonstop: Vernichten Sie die Angreifer von fremden Galaxien. (CGA) **Best.-Nr.: 880025 nur DM 9,80**

● **ARCADE 2** 3 interessante Spiele voller Überraschungen. MUNCHMAN ist ein Clone des berühmten Automatenklassikers mit Punkten und Kraftpillen. Bei DEPTHCHARGE sind Sie Kapitän eines Zerstörers, der lautlos durch die Tiefen gleitende U-Boote jagt. BOWLING erfordert Ihr ganzes Geschick, damit „alle Zehne" fallen. (CGA) **Best.-Nr.: 880026 nur DM 9,80**

● **CHICAGO 90** „Aufruf an alle Einheiten! Die Verbrecher verlassen die Stadt. Um jeden Preis aufhalten und verhaften!" In diesem rasanten Verfolgungsspiel mit PS-starken Flitzern können Sie in die Rolle der Verfolger oder die der Verfolgten schlüpfen. Schnallen Sie sich also an, und treten Sie das Gaspedal durchs Bodenblech! (CGA) **Best.-Nr.: 880027 nur DM 9,80**

● **POLICE QUEST 3** Ihre Ehefrau wurde mit einem Messer lebensgefährlich verletzt. Versessen auf Rache stehen Sie vor der härtesten Entscheidung Ihres Lebens. Können Sie Ihr Temperament zügeln nach Polizeivorschriften vorgehen? Nicht nur die innere Zerreißprobe wird Ihre Nerven aufs Äußerste strapazieren. Ein Rollenspiel, mit Video aufgezeichnete Schauspieler, mitreißender Soundtrack, Zeige- und Klickbefehle, Super-EGA-Grafik. (CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890001 nur DM 29,90**

● **MIG-29 FULCRUM** Sie möchten Kampfpilot sein? Nun, hier ist Ihre Chance, die sowjetische MIG-29 Fulcrum zu fliegen – das äußerste militärische Flugerlebnis! Das führende Flugsimulator-Konstruktionsteam bei British Aerospace hat eine Simulation produziert, welche die Aufregung des Kampfes mit einem unübertroffenen Grad an technischem Detail verbindet! (CGA/EGA/VGA) **Best.-Nr.: 890004 nur DM 24,90**

● **UMS II – Nations at War** Ganze Nationen werden in Konflikte verwickelt. Erleben Sie die Schlachten Alexanders des Großen und der Napoleonischen Kriege, zu Land, auf See und in der Luft. Bis zu 50 (!) Spieler können gleichzeitig Krieg führen. Wer Erfolg haben will, muß das Militärhandwerk beherrschen und ein Meister der politischen Kriegsführung sein. Ihre Chance, die Geschichte neu zu erleben. Deutsches Handbuch, interessante Grafik! (CGA/EGA/VGA) **Best.-Nr.: 890007 nur DM 29,90**

● **THE KRISTAL** Ein monumentales Arcade- und Abenteuerspiel. In diesem einmaligen Phantasiespiel mit Piraten und Prinzessinnen in einem weit entfernten Universum kommt alles vor: Strategien, Schwertkämpfe und Ballerei. Das ist die Software der 90er Jahre mit großartigen Grafiken. Ein ausführliches deutsches Handbuch und ein Poster gehören zum Lieferumfang! (CGA/EGA/VGA) **Best.-Nr.: 890008 nur DM 29,90**

● **TINTIN ON THE MOON** Tim & Struppi auf dem Mond. Wir sind im Jahr 1954. Erleben Sie mit Tim & Struppi noch einmal das erstaunlichste Abenteuer der Welt: die erste Reise zum Mond. Steuern Sie die Rakete durch den Weltraum und führen eine perfekte „weiche" Mondlandung aus. Fangen Sie Colonel Jorgen und befreien Sie Ihre Freunde. Setzen Sie den ersten Schritt auf den Mond! (Herc./CGA/ EGA) **Best.-Nr.: 890009 nur DM 16,90**

● **PIT-FIGHTER** Hier begegnen Sie den härtesten, aber auch den besten menschlichen Kampfmaschinen. Sie treten für Geld gegen diese unerbittlichen Kraftpakete an. Seien Sie besser, schneller, klüger! Schlagen Sie mit aller Härte zu. Besiegen Sie „The Executioner", „Heavy Metal" oder „Chain Man Eddie", und Sie gewinnen Ruhm und Geld! Ein Top-Hit! 3 Disks. (CGA) **Best.-Nr.: 890011 nur DM 24,90**

● **WOLFPACK** Die realistische Simulation einer Konfrontation zwischen einem deutschen U-Boot-Geschwader und einem alliierten Schiffskonvoi. WOLFPACK bietet die Wirklichkeitsnähe einer strategischen Auseinandersetzung in Echtzeit! Ausführliche deutsche Anleitung, Mausbedienung. (Alle Grafikkarten) **Best.-Nr.: 890012 nur DM 29,90**

● **SHINOBI** Sie sind mit den unglaublichen Fähigkeiten eines Ninja-Kriegers ausgestattet und kämpfen mit Geschick, Überlegung und Härte gegen eine ganze Armee von Terroristen. Tolle Grafik und wilde Action im Reich der aufgehenden Sonne! 2 Disks. (CGA/MCGA/EGA/VGA) **Best.-Nr.: 890013 nur DM 24,90**

● **CHAMBER of the SCI-MUTANT PRIESTESS** Verlassen Sie die dritte Dimension und begegnen Sie Ihrer Bestimmung in einem bizzarren Universum. Feindliche Mächte, die vor nichts haltmachen, und die wandlungsfähige „Priestess" sorgen für Nervenkitzel, Spannung und Spielspaß. AdLib und kompatible Soundkarten werden unterstützt. 3 Disks. (CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890014 nur DM 14,90**

● **CISCO HEAT** Eine heiße Verfolgungsjagd mit PS-starken amerikanischen Superschlitten. Sie rasen durch die berühmten Stadtteile von San Francisco, die Golden Gate-Brücke und China Town fliegen an Ihnen vorüber. Die Polizeisirene mit schrillen Tönen räumt Ihnen den Weg frei. Es gilt verschiedene Levels in Non-Stop-Action zu meistern. (CGA/EGA/VGA) **Best.-Nr.: 890006 nur DM 14,90**



● **THE KILLING CLOUD** Die Killerwolke ist da! Innerhalb weniger Tage ist die Hälfte der Bevölkerung tot oder sterbend. Chaos und Anarchie herrschen. Sie kämpfen gegen die brutalen Black Angels, die die Herrschaft an sich gerissen haben. Stellen Sie die Ordnung wieder her und vernichten Sie die Killerwolke! (CGA/EGA/VGA, optional alle Soundkarten) **Best.-Nr.: 890015 nur DM 14,90**

● **MINI-PUTT ACCOLADE** Hier spielen Sie Mini-Golf der anderen Art: Die Bahnen sind animierte Landschaften voller Überraschungen. Hindernisse werden lebendig. Hier werden nicht nur Ihre Fähigkeiten, sondern auch Nervenstärke gefordert. Ein Spiel der Extraklasse. (Herc./CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890016 nur DM 16,90**

● **SUPER OFF ROAD** Halten Sie sich am Steuerrad Ihres Allrad-Superjeeps fest und geben Sie Gas! Der Nervenkitzel eines Geländerennens wartet auf Sie. Steigen Sie am Ende aufs Siegerpodest! Deutsche Beschreibung und AdLib-Soundunterstützung. (CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890017 nur DM 14,90**

Der Super-Flugsimulator AIR WARRIOR

»Ein unglaublich realistischer Flugsimulator«, »einzigartig ... verblüffend ... riesig«, so urteilt die Presse! Das Programm wurde von der **NASA mitentwickelt.** AIR WARRIOR ist eine Flugsimulation, **die ihresgleichen sucht!** Es werden Flugzeuge aus den **Epochen** des **Ersten** und **Zweiten Weltkrieges** und des **Koreakrieges** simuliert. Das Programm besteht aus den Teilen **»Simulator-Training«** und **»Multiplayer«.** Wählen Sie ein Flugzeug aus und fliegen Sie in eins von **drei Szenarios: Europa, Pazifik** oder **Erster Weltkrieg.** Jeder Flieger hat einzigartige Charakteristika und erfordert eine Menge Übung und Geschick. Die Genauigkeit, mit welcher der Simulator fliegt, ist **fantastisch und absolut realitätsnah!** AIR WARRIOR ist **KEIN SPIELZEUG,** sondern ein **echter Flugsimulator! Der Multiplayer-Flug sprengt jedoch alle Grenzen:** Per **MODEM,** das auf Wunsch mitgeliefert wird, können Sie **zusammen mit bis zu 40 (!) anderen Piloten Luftkämpfe austragen.** Dazu stellt Ihnen AIR WARRIOR ein **ONLINE-System in ganz Europa** zur Verfügung. Sie wählen also nur die **nächstgelegene Stadt in Deutschland** an und können **gegen Piloten in England, Frankreich, Italien, usw. antreten!** AIR WARRIOR enthält **2 umfassende Handbücher, deutsche Anleitungs- und Informationsblätter, Terminal- und Trainingssoftware, Grafik- und Sound-Datendisketten, eine Landkarte von Europa und ein Spitfire-Poster (für CGA- u. EGA-Karte) Best.-Nr.: 880028 zum HAMMERPREIS nur DM 99,90. ● Best.-Nr.: 880029 Air Warrior inklusive der Pearl-Electronics-MODEM-Karte PE-2400I – UNSER ANGEBOT, DAS SEINESGLEICHEN SUCHT! DM 149,90.** ★ Das Modem wird komplett – jedoch nicht Postzugelassen geliefert.

PMSS-Soundkarten

Zahlreiche Spiele bieten ein fantastisches Klangerlebnis durch direkte Unterstützung einer Soundkarte. Alle **PMSS-Soundkarten sind kompatibel zu mehreren Standards (!),** besitzen eine **Midi-Schnittstelle** und zeichnen sich durch ein **extrem günstiges Preis-/Leistungsverhältnis** aus! Jede Soundkarte wird mit **Zubehör** und **Kabelsatz, deutschem Handbuch** und **dickem Musik-Softwarepaket** geliefert!

AM BESTEN GLEICH MITBESTELLEN:

● **PMSS-II:** Voll kompatibel zu **AdLib™** und **Sound Blaster™** 2.0. **Bestell-Nr. 990081 ★ nur DM 179,90**

● **PMSS-Pro:** Voll kompatibel zu **AdLib™, Sound Blaster™ 2.0, Covox Speach Thing™** und **Disney Sound Source™ ★ Bestell-Nr. 990082 ★** nur **DM 239,90**

● **PMSS-Pro plus (stereo)**: Voll kompatibel zu AdLib™, **Sound Blaster™ Pro, Covox Speach Thing™** und **Disney Sound Source™ ★ Bestell-Nr. 990083 ★** nur **DM 298,90**

● **ROBOTRON: 2084** Wir schreiben das Jahr 2084 – die Roboter erheben sich gegen ihre Herren. Nur Sie überlebten durch einen glücklichen Zufall die Revolte. Programmieren Sie die Ungeheuer wieder um, bändigen Sie die außer Kontrolle geratene Technik! (CGA) **Best.-Nr.: 890019 nur DM 14,90**

● **IMPACT** Jeder Ausgang, jeder Ausweg ist blockiert durch eine Mauer bunter Ziegelsteine. Beißen Sie sich durch, finden Sie die Lücke. 80 Levels bieten für lange Zeit Unterhaltung, weitere 48 „Mauern" können Sie selbst errichten. (CGA) **Best.-Nr.: 890020 nur DM 14,90**

● **KARATE** Sind Sie bereit für die Begegnung mit der tödlichen Kampfsportart Karate? Machen Sie sich den Weg frei in Sydney, New York und am Mount Fuji. Arbeiten Sie sich hoch vom weißen bis zum schwarzen Gürtel. Ihre Gegner werden es Ihnen nicht leicht machen. (CGA) **Best.-Nr.: 890022 nur DM 14,90**

● **KNIGHT FORCE** Bewaffnet mit „Steel Killer", dem magischen Schwert, treten Sie gegen „Red Sabbath" und seine Helfershelfer an, um die wunderschöne Prinzessin Tanya zu retten. Eine lange Prüfung liegt vor Ihnen, Nervenstärke und schnelle Reaktion sind gefragt. (Herc./CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890023 nur DM 24,90**

● **KING OF CHICAGO** Hier geht es um harte Machtkämpfe im Chicago der Dreißiger Jahre. Ein Rollenspiel, das Strategie mit atemberaubenden Arcade-Szenen verbindet. Super 3D-Animationen, Soundeffekte und Originalmusik. Über 1 Million Variationen!! 2 Disks. (CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890024 nur DM 14,90**

● **AUSTERLITZ** Erleben Sie die größte Schlacht aller Zeiten, übernehmen Sie selbst das Kommando über Napoleons Armee oder über Zar Alexanders vereinte österreichisch-russischen Truppen. Schreiben Sie die Geschichte neu! 2 Disks, exakte Landkarte. (CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890025 nur DM 14,90**

● **CONFLICT: EUROPE** Die Gefahr eines Atomkrieges ist glücklicherweise geringer geworden. Bei diesem Spiel können Sie die möglichen Szenarios untersuchen, die die Weltbühne 40 Jahre beherrscht haben. Vertreten Sie die NATO oder den Warschauer Pakt. Setzen Sie Spionagesysteme ein, mobilisieren Sie Luft-, See- und Bodenstreitkräfte. 2 Disks. (CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890026 nur DM 14,90**

● **SINDBAD & THE THRONE OF THE FALCON** Sie bekämpfen als „Sindbad der Seefahrer" dunkle, mysteriöse Gewalten. Sie brauchen alle Ihre Fähigkeiten als Kapitän und Navigator, um die teuflische Bande um den schwarzen Prinzen zu besiegen, der die Prinzessin geraubt hat, die es zu befreien gilt. 2 Disks. (CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890027 nur DM 14,90**

● **MAGIC JOHNSON'S BASKETBALL** Basket-Ball live im Wohnzimmer. Animierte Grafik in faszinierender Qualität: Zwei gegen Zwei – mit Schiedsrichter. Versuchen Sie die Dribbling-Künste von Magic Johnson zu erreichen! Ein Super-Trainings-Programm rundet diese Simulation ab. (CGA/MCGA/EGA) **Best.-Nr.: 890010 nur DM 24,90**

● **STARGLIDER 2** Die Egonen planen fürchterliches. Sie haben einen gigantischen Strahlen-Projektor gebaut, um Novenia, Ihren Planeten, zu zerstören. Begleiten Sie „Katra" auf eine gewagte Mission ins All. Zerstören Sie die Teile des Projektors, bevor er zusammengebaut werden kann. Maus, Tastatur und Joystick werden unterstützt. 2 Disks. (CGA/EGA/VGA) **Best.-Nr.: 890028 nur DM 14,90**

● **SKYCHASE** In diesem atemberaubenden Flugsimulator sitzen Sie im Cockpit der 7 führenden Kampfflugzeuge der Welt. Sie können herausfinden, was passieren würde, wenn die Geschwindigkeit der MiG-31 auf die Wendigkeit der F-16 trifft. Skychase wurde gemäß geltenden US-Air-Force-Trainingssimulationen zusammengestellt. 2 Disks. (Alle Grafikkarten) **Best.-Nr.: 890029 nur DM 14,90**

Super-Angebote per TELEFON!

Bitte beachten Sie auch unseren **automatischen Telefon-Ansagedienst.** Dort erfahren Sie **per Tonband** weitere **Knüller zu Irrsinnspreisen,** die wir nur in **ganz beschränkter Stückzahl** vorrätig haben. Die Bandansage wird **laufend aktualisiert. Den Ansagedienst erreichen Sie rund um die Uhr unter** **(0 76 31) 40 52**

Bitte beziehen Sie sich bei Ihrer Bestellung auf die Zeitschrift

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,-- wir eine Mindermengen-Bearbeitungsgebühr von DM 3,-- erheben. Auslandsbestellungen sind aus zolltechnischen Gründen nur über unsere Auslandsfilialen (A/CH) möglich.

PORTO & VERPACKUNG: Von jedem Artikel sind größere Stückzahlen (mehrere hundert) am Lager. Dennoch bitten wir Sie, diese Artikel **NICHT per Vorauskasse** zu bezahlen, da das eine oder andere Produkt schnell vergriffen sein könnte. Wir versenden per Nachnahme **(DM 6,90 für Porto + Verpackung),** Sie bezahlen nur, was tatsächlich geliefert wird.



Agency Allgemeine Vermittlungs-gesellschaft mbH

Österreich: Grünburgerstr. 7a · A-4540 Bad Hall · Tel.: (0 72 58) 53 33 · Fax: (0 72 58) 53 15 · Preise öS: = DM x 8

Schweiz: Großmattstr. 16 · CH-8964 Rudolfstein · Tel.: (0 57) 31 70 20 · Fax: (0 57) 31 70 37 · Preise: sFr = DM

Am Kalischacht 4
W-7845 Buggingen

Fax: (0 76 31) 1 20 08-9
BTX-Programm: *pearl#
Mailbox: (0 76 31) 1 20 21

Telefonische Bestellannahme: MO-FR 8.00 bis 20.00 Uhr · **SA+SO** 16.00 bis 20.00 Uhr · Tel.: **(0 76 31) 1 20 91–99**

Service-Hotline: MO-FR 8.00 bis 15.00 Uhr · **DI+DO** zusätzlich 18.00 bis 20.00 Uhr · Tel.: **(0 76 31) 166 62**

Händleranfragen (ab 10 Geräten): Tel.: (07 61) 3 80 60-0 · Fax: (07 61) 3 80 60-98

textwerkstatt, salzburg · 07634-6605

Hallo & willkommen zu Chippie...

▲ 2 x Claudia & 1 x Klaus im Studio

... dem Computermagazin. So fängt fast jede Ausgabe an, und 60 Minuten lang dreht sich alles um ein bestimmtes Thema. Diesmal: Computer und Sex.

Dienstag, kurz nach 15 Uhr. Wir sitzen im Büro von **Jürgen Gandela**, Redakteur der Abteilung "Bildung und Erziehung" beim Hessischen Rundfunk in Frankfurt/Main mit dem Fachbereich "Gesellschaft und modernes Leben".

Wir, das sind neben Gandela Claudia Bultje, die Moderatorin der Sendung, Alf Haubitz, der Regisseur, Patrick Conley, Dirk Estenfeld, Marion Schellenberger und meine Wenigkeit.

An diesem Nachmittag werden die einzelnen Beiträge für die Sendung am kommenden Samstag besprochen, neue Vorschläge überdacht und Produktionszeiten für Telefoninterviews festgelegt.

Gleichzeitig heißt es aber, Claudia Bultje zu verabschieden, deren letzte Ausgabe von **Chippie - Das Computermagazin** dies sein wird, da sie beim ZDF anfängt. Jürgen Gandela erinnert an die Zeit vor fünf Jahren, als Claudia mit ihrem Beitrag zum Thema "Frauen und Computer" auffiel. Damals war von Chippie noch keine Rede - der Startschuß zur ersten Ausgabe fiel im August 1990, nachdem Gandela entdeckt hatte, daß es eine Sendung, die sich mit Computern beschäftigt, noch nicht gab.



▲ Der Regieraum

Ziel dieser Sendung war und ist es, die einzelnen Bereiche, in denen Computer eine Rolle spielen, aufzuzeigen, und so kam es dann auch zu Themen wie "Sprechende Computer, Computer als Beziehungskiste, Computer und Kreativität, Computer und Umwelt, Computer in Theater, Oper und Pop-Musik" und vieles mehr.

Diesmal aber heißt das Thema "Computer und Sex", und hierzu werden alle bisherigen Vorschläge noch einmal gesichtet. Fest steht, daß Dirk Estenfeld einen Spieletest machen wird, der übrigens - sofern es sich thematisch machen läßt - stets in Zusammmenarbeit mit ASM läuft.

Claudia Bultje weist auf einen Artikel über Ernest Bornemann hin - und schlägt vor, ihn zu interviewen. Telefongespräche, Spieletest und Wortbeiträge *(in diesem Fall ein Besuch im Software-Haus für Frauen und die News)* kommen später vom Band - die Sendung und die Studiorunden werden aber "live" sein.

▲ Vorbesprechung: (v.l.) Jürgen Gandela, Patrick Conley, Claudia Bultje, Dirk Estenfeld und Marion Schellenberger, deren Beitrag – wie auch zwei andere – nicht gesendet werden kann. Eine Stunde ist eben sehr wenig...

Den endgültigen "Fahrplan", wie der Ablauf der Sendung genannt wird, bekommt Claudia Bultje erst kurz vor der Sendung in die Hand gedrückt. Es ist Samstag, der 24. Oktober, 14.30 Uhr in der Kantine des Hessischen Rundfunks. Claudia Bultje stellt die Studiogäste einander vor:

Claudia Gembe vom Software-Haus von Frauen für Frauen und Mädchen, Peter, ein User erotischer und pornografischer Spiele und sogenannter Slide-Shows (der aus Gründen der Anonymität weder mit vollem Namen noch auf dem Foto abgebildet werden will) und schließlich meinereiner, der sich ja auch von Berufs wegen mit derartigen Games rumschlagen muß und diesbezüglich Stellung nehmen wird.

Claudia Bultje gibt offen zu, daß sie Lampenfieber hat: "Immer vor einer Sendung. Deswegen trinke ich ja auch Tee und nicht Kaffee, um nicht noch nervöser zu werden." Im Studio wirkt sie dann wie die Ruhe selbst, als sie in das Mikro sagt:

"Es ist 15 Uhr, hallo und willkommen zu Chippie, dem Computermagazin in HR 2."

Das vorproduzierte Interview mit Ernest Bornemann, der das Thema "Computer und Sex" wissenschaftlich umreißt, läuft ab, dann folgt Nina Hagen mit "Heiss". Ebenfalls vom Band kommen zwei 14jährige Schüler, die sexuelle Darstellungen auf ihrem Rechner bereits bewundert haben, wobei der eine ganz klipp und klar sagt, daß er "so etwas" eher langweilig findet.

Übergehend in Musik und Stöhnen folgt die erste Studiorunde, bei der die einzelnen Teilnehmer vorgestellt werden. Animiert durch Ernest Bornemann, der in seinem Beitrag das Wort "geil" allein viermal benutzt hat, wird auch jetzt offen diskutiert und Stellung bezogen.

Die vorproduzierten Beiträge werden zwischendurch eingeblendet, im Studio wird weiter diskutiert. Dann heißt es aus der Regie, daß aus Zeitgründen drei Berichte entfallen müssen.

Es folgt der Spieltest vom Band, das Live-Telefonquiz – und ganz plötzlich werde ich mir darüber bewußt, daß 60 Minuten um sind. Leider – aber zum Glück gibt es "Chippie" ja an jedem Samstag im Monat in HR 2. ■

Klaus Trafford



UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖSSER!
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

BESSER!
Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

GÜNSTIGER!
Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM!

Das komplette Video-Spielsystem zum Super-Preis!

- 4-Direction-Joypad
- High Contrast-LCD-Bildschirm
- Super-Sound-System
- Regler für Kontrast und Lautstärke
- Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- Anschlußbuchse für Netzadapter
- Crystball-Spiel enthalten

SUPERVISION

Video-Action mit System!

- **SUPERVISION** - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer! (über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)





Total verspielt:

Ein wahres Paradies für Spielefans: Das waren die diesjährigen Internationalen Spieltage auf der SPIEL'92 in Essen. "Reinsetzen und sich wohlfühlen" umschreibt am besten den Eindruck, den diese tolle Veranstaltung hinterließ.



Bereits zum zehnten Mal durfte in den Messehallen soviel gespielt werden, wie das Herz begehrte. Die Klassiker unter den Spielen waren ebenso vorhanden wie Neuigkeiten in rauhen Mengen. Und alles, alles durfte ausprobiert werden. Vom Holzspielzeug über Computersoftware und Postspiele bis zu ausgewachsenen Rollenspielen auf Brett und als Buch lag alles griffbereit, was Spielern Spaß macht.

Neu, neu, neu

Kaum zu glauben war vor allem, daß bei der riesigen Menge an bereits existierenden Spielen auch dieses Jahr die Halle, in der die Neuheitenshow ihren Platz fand, zum Bersten gefüllt war. Einige Spiele waren zwar nur in ein neues Gewand gesteckt worden, aber auch innovative Spielideen gab es zu bewundern.

Mein Favorit war dabei ein völlig harmlos aussehendes Strategiespielchen, das aus 12 Würfeln und 4 Szeptern besteht: **Axiom** besticht durch supereinfache Regeln und spannende Partien. Axiom von **Seventh Seal** ist ein echtes 3D-Spiel, dessen Spielfläche zudem sehr flexibel ist, denn wenn man keine Lust oder Möglichkeit hat, mit dem eigenen Szepter zu ziehen, darf man statt dessen einen der Würfel an eine andere Stelle plazieren. So kommen immer wieder ungeahnte Überraschungen auf den Gegner zu (und machen die besten Strategien zunichte!). Am besten baut Ihr das Teil auf Mutters drehbarer Tortenplatte auf, um alle fünf Seiten problemlos bearbeiten zu können. Axiom soll übrigens auch auf Computer umgesetzt werden, und dabei könnte ein tatsächlicher 3D-Hit das Licht der Welt erblicken.

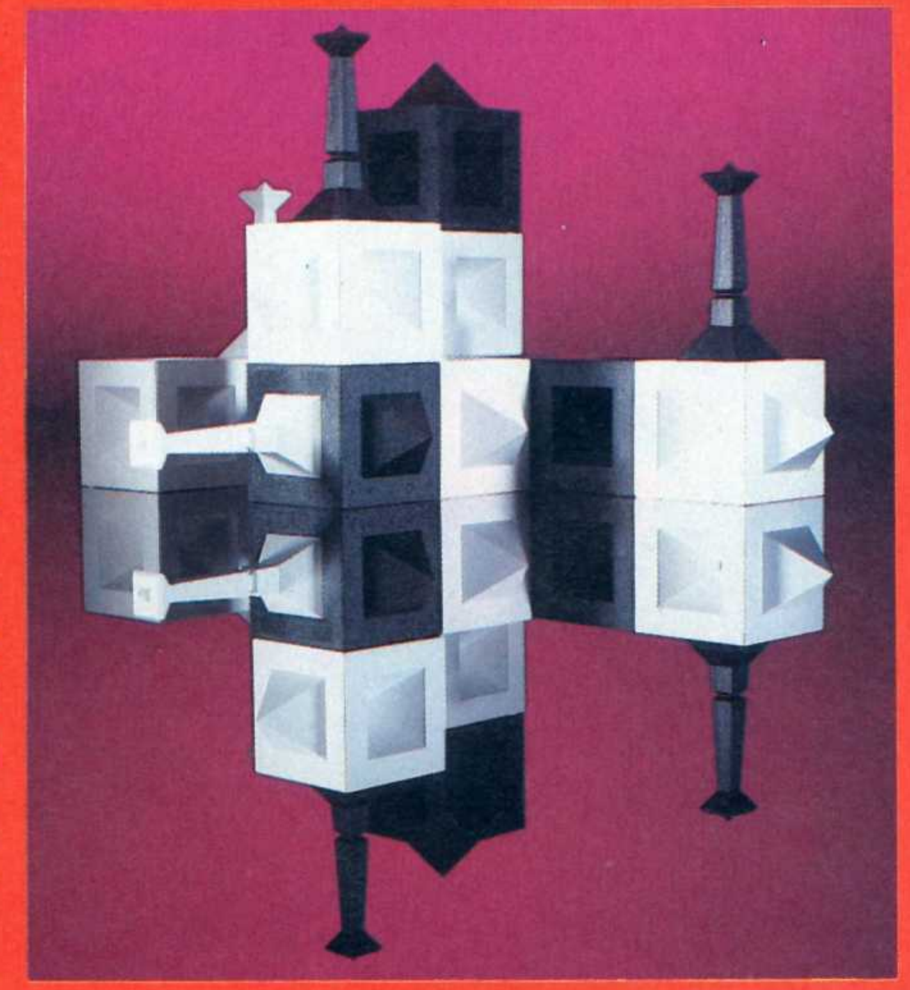
Witzig sah auch **Adin** aus, ein Klötzchenspiel aus Holz, das von **Cachet Software** vorgestellt wurde. Auf einem 13x13 Felder großen Brett geht es darum, möglichst große, in sich abgeschlossene Farbflächen zu kreieren und den Gegner an selbigem zu hindern. Wieder eine total simple, aber irre spannende Angelegenheit.

Elektronik nur geduldet

Cachet Software aus Östringen stellte aber, und das nicht nur um den Namen zu rechtfertigen, auch ein Computergame aus dem **Dongleware Verlag** vor. **Oxyd** für PC und Amiga ist eine Kreuzung aus Memory und Geschicklichkeitsspiel, für das eine ruhige Hand, Phantasie und gute Nerven nötig sind. Die Spieldiskette mit zehn frei spielbaren Levels ist für 5 Teutonentaler zu haben. Will man in höhere Levels vorstoßen, also quasi die Vollversion des Games besitzen, sind 60 DM für ein megadickes Codebuch anzulegen.

Im Gegensatz zum Vorjahr wurde von den Herstellern konventioneller Spiele dieses Mal nicht so scharf gegen die elektronischen Games geschossen. Man hat sich offensichtlich damit abgefunden, daß dieses Medium existiert. Glücklich sind die Leute nicht mit dieser Konkurrenz, aber zumindest geduldet wurden die Newcomer, vor deren Stände sich die Besucher ballten.

Größter Aussteller auf der Elektronikseite war hier **Nintendo**, die das **Super Nintendo** mit Macht propagierten. Als **Power Station** ist das Gerät jetzt auch ohne Software zu einem Superpreis zu



▲ *Axiom: faszinierend einfache Idee*

haben. Neue Software gab es ebenfalls reichlich zu bewundern.

Viel Spaß machte **Mario Paint**, das zusammen mit einer Zwei-Tasten-Maus ausgeliefert wird. Die selbst erstellten Kunstwerke können auch gleich noch mit Musik und Animationen ausgestattet werden. Eine Batterie ermöglicht das Speichern eines Bildes.

Mit **Super Tennis, Super Soccer**, dem Städtebau-Hit **SimCity**, dem rasanten Rennspiel **F-Zero, Super Mario World** und vor allem der völlig eingedeutschten Version von **The Legend of Zelda III**, dessen Texte mit jeder Menge Hints und Tips gespickt wurden, hatte Nintendo ein Software-Menü parat, das Freunden dieser

Internationale Spieltage
SPIEL '92
Messe Essen · 22. – 25. Okt. 1992

Konsole das Wasser im Munde zusammenlaufen ließ. Auch die **Game Boy**-Ecke erfreute sich eines riesigen Publikums, ganz zu schweigen vom F-Zero-Wettbewerb, der am Stand ausgetragen wurde.

Rollenspiele en masse

In der selben Halle wie die Konsolen (bei denen das **Sega Mega Drive**, wenn auch noch sehr zurückhaltend, dieses Jahr seinen Einstand gab) waren auch die Rollenspiel-Anbieter untergebracht. Alles, was Rang und Namen hatte, machte hier seine Aufwartung. Kein Wunder, denn Rollenspiele boomen in Deutschland wie verrückt.

Neben Veranstaltern von Live-Rollenspielen wie **Die Drachenschmiede** waren auch viele Verlage vor Ort, die sich auf Rollenspiele in konventioneller Form spezialisiert haben. Bei **Fantasy Productions** hatte ein neues Quellenbuch aus der Cyberpunk-Reihe **Shadowrun** Premiere: **Deutschland in den Schatten** macht nicht nur Rollenspielern Spaß, sondern läßt sich auch ganz normal einfach hervorragend lesen. Viel Action an Fan Pro's Spieltisch: Dort machte Shadowrun-Erfinder Tom Dowd höchstselbst den Spielleiter in einer spannenden Runde dieses Kult-Rollenspiels. Auch die **Battle Tech**-Serie erwies sich einmal mehr als absoluter Renner. Computerfans dieses Genres kommen mit einer Compilation von **Activision** auf ihre Kosten.

Neues war auch beim Hamburger **Laurin Verlag** zu finden. **Ringgeister** heißt ein Brettspiel, das Tolkiens Herr der Ringe zum Thema hat. Das Interessante an



▲ *Wer wird Carrom-Meister*



▲ *Das schwarze Auge in ganz neuem Gewand*

diesem Rollenspiel ist die Aufteilung der Spielfläche. Teile davon sind in 90°-Schritten drehbar. Die verschlungenen Wege, die zwecks genauester Passform auf einem Mac erstellt wurden, können so zu immer neuen Variationen umgebaut werden, was den Reiz des Spiels nochmal bedeutend erhöht. Auch das papiergebundene Tolkien-Rollenspiel **MERS** erfreute sich regen Zuspruchs.

Fantasy hoch drei

Passend zum demnächst erscheinenden Computerspiel **Space Hulk** war hier die Vorlage dazu zu sehen, ein englisches Rollenspiel mit deutschem Regelwerk. Das neueste Quellenbuch aus Laurins **Cthulhu**-Reihe dagegen enthält drei Episoden und beschäftigt sich mit derselben Thematik, die dem ebenfalls in Kürze erhältlichen Computer-Horrorspiel **Daughter of Serpents** (Preview in ASM 10/92) zugrunde liegt.

Die bei **Schmidt Spiele** erscheinenden neuen Episoden für **Das Schwarze Auge** werden wohl irgendwann in nicht allzuferner Zukunft auch auf dem Computer zu finden sein. Außerdem legte die Firma neben Spielen von mehr oder minder herkömmmlichem Zuschnitt wie **Zorro, Geisterschiff** oder **Atlantis** auch erstmals ein Brettspiel vor, das die Welt des Schwarzen Auges als Hintergrund hat und hervorragend aussah. Erweiterungen sind in Planung.

Meistersuche

Wer mehr auf Wettbewerbe steht, kommt während der Spieltage ebenfalls auf seine Kosten. Diesmal wurde unter anderem die **3. Offene Memory-Meisterschaft von Deutschland**, ein Turnier des Postspiels **The Ashes of Empire** und der **1. Queen-Carroms Cup German Professional Championship** ausgetragen. Das Publikumsinteresse war hier immens.

Der Besuch dieser Messe hat sich auf jeden Fall gelohnt. Und außer vielen guten Ideen und riesigem Spielspaß (habt Ihr schon mal auf einer Durchgangstreppe Schach gespielt oder ein Puzzle gelöst?) gab es jede Menge blaue Flecke gratis, da der Publikumsansturm einfach gigantisch war. Ich bin nächstes Jahr auf jeden Fall wieder dabei. ■

Antje Hink

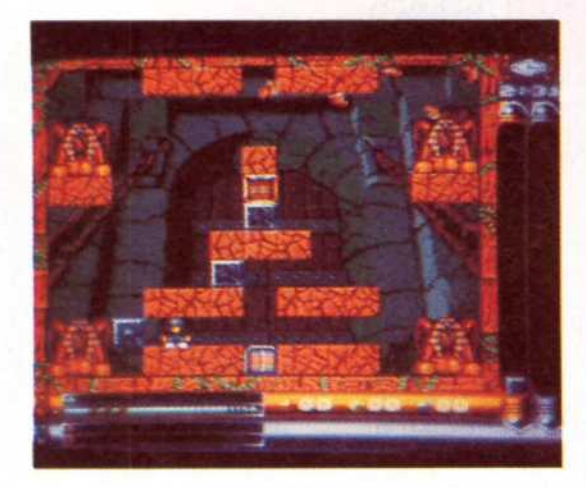
Steilkurve Lombard Road: Lawnmower Man

Mit rasantem Verlauf zieht sich der rote Faden durch das Netz der europäischen Game-Industrie. Jetzt geht der britische Hardliner aus Londons Lombard Road in seine erste Steilkurve, der Pilot: Nadja Singh, Copilot: The Lawnmower Man, die Basis: The Sales Curve...



▲ Der Boss: Jane

Wir begeben uns in den Londoner Underground gen Victoria-Station, steigen um auf die British Rail bis Clapham Junction - vorortliches Flair. Von hier aus tragen uns die Füße nur wenige Minuten lang, bis wir das Business-Centre in der Lombard Road errei-



▲ Troddlers '93: für SNES

chen. Was sich hier ereignet, könnten wir unter dem Namen **The Sales Curve**, britisches Spiele-Software-Label, zusammenfassen. Aktuelle Titel wie *Troddlers (vgl. S. 20!)*, *Rodland* oder *SuperSwiv* werdet Ihr der 'Curve' problemlos zuordnen, und auch *Double Dragon* dürfte bis dato kaum in Vergessenheit geraten sein.

Jüngst publizierte Schlagzeilen bringen das Label weltweit in unmittelbaren Zusammenhang mit einer virtuellen Schizo-Psycho-Story erster Sahne, zweiter Teil: **The Lawnmower Man**, entstanden unter Steven King's inspirativer Eingebung. Dann, wenn in unsren Kinos der Rasenmäher-Mann in die zweite Runde geht *(das dürfte wohl September werden)*, wird die 'Curve' mit ihrem digital-monumentalen Gesamtwerk für ebenbürtige Unterhaltung via 16 Bit sorgen.



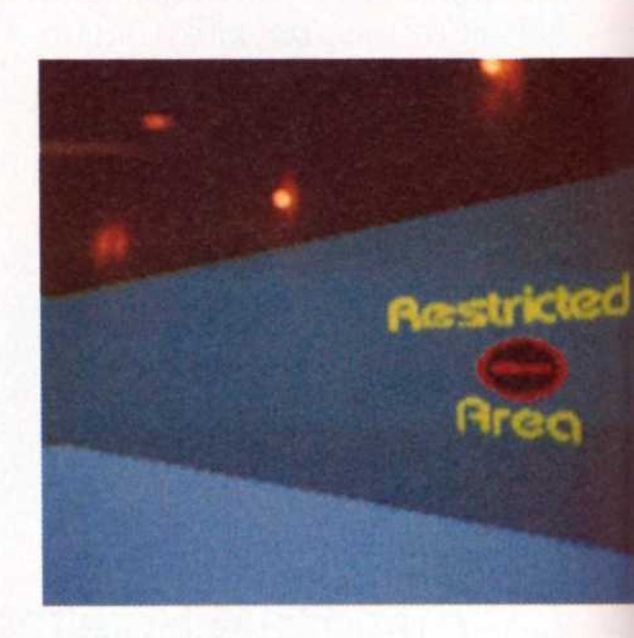
▲ Sales- & Marketing-Dame Nadja

▼ Entwicklungsleiter Rob

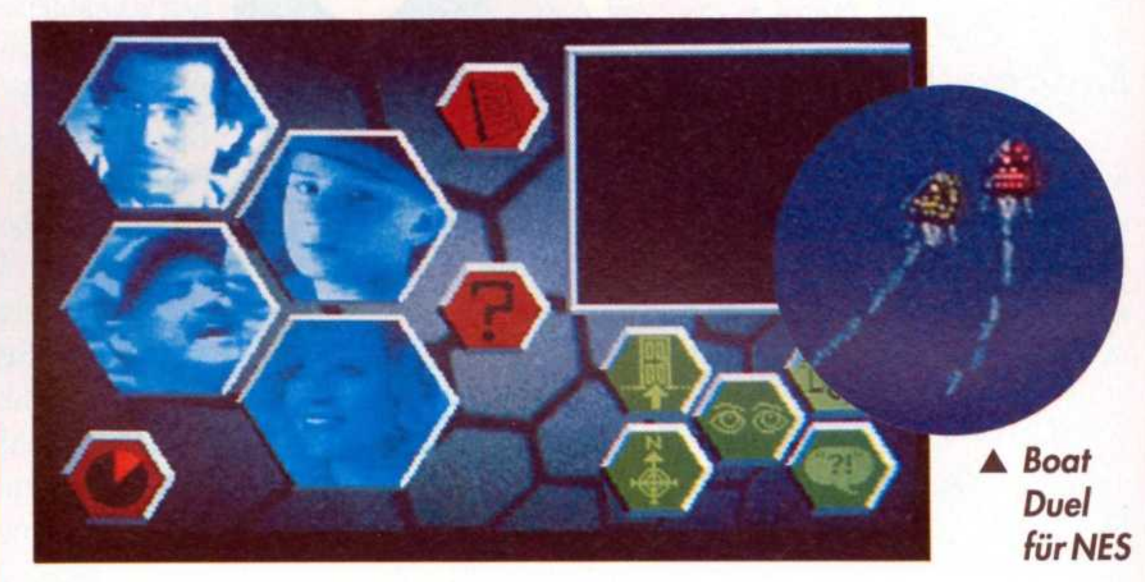


Wir platzen während unserer Stippvisite also direkt in die Vorbereitungen erster funktionabler Grafikroutinen, welche quasi simultan für PC, CD-ROM, SNES und GameBoy gefertigt werden. Schon in Kürze kann man damit rechnen, daß außerdem die Arbeiten für CDTV, Mega Drive und Mega-CD aufgenommen werden, auch wenn die Leute aus der Lombard Road ihre erworbene Sega-Lizenz in Sachen Rasenmähen weitergeben werden. Soweit der magische Blick in Nadjas Kristallkugel...

Drehen wir uns auf dem Absatz herum und beginnen eine Kehrtwende auf dem



▲ Erste PC-Routinen zum Rasenmäher-Mann



▲ Lawnmower auf CD-ROM

▲ Boat Duel für NES

chronologischen Zahlenstrahl der Sales-Curve-Historie, schreiben wir am Punkt Null das Jahr 1988, Januar: Sie kam *(...aus einem Buchverlag...)*, sah *(...den Reiz, den Computerspiele auslösen können und wechselte zum Exportmanager ins Telecomsoft-Geschäft...)* und siegte *(...was sie bis dato noch nicht wissen konnte; mit der Gründung der 'Sales Curve' und 1990 mit dem 'Storm'-Label samt erstem Release - 'St. Dragon'...)*: **Jane Cavanagh**, Auto- und Pferdenärrin, heute Geschäftsführerin der 'Curve'.

Erste Lizenzen: Coin Ops

Die 'Sales Curve Ltd.' versteht sich zunächst als Dienstleister, entwickelt, produziert, vermarktet und vertreibt H-C-Software im Auftrag ihrer Kunden. Erste eigene Lizenzen von den Coin-Op-Games *Silkworm*, *The Nindex Warriors**, *Gemini Wing* und *Continental Circus* gehen bei *Virgin Games* in Vertrieb. Es folgen Aufträge von *Ocean (Starc*)*, *Virgin (Judge Deadd*/ Shinobi)* und... *Accolade Inc. (Test Drive II/Cycles/Grand Prix Circuit)*. Letztere legen gar das komplette Europa-Geschäft ihrer *Accolade Europe Ltd.* in Janes Hand. Es ist der Erfolg, dem ein weiterer Schritt nach vorn folgen soll: ein eigenes Entwicklungsteam. Im Oktober 1990 erscheint unter dem Inhouse-Label **Storm** das erste Game: *Saint Dragon*. Mit *Swiv* dann landet das Newcomer-Label im



▲ Das virtuelle Opfer ...

ets

Sales Curve Girl

Sauseschritt auf Platz eins der britischen Gallup-Charts, begleitet von besten Kritiken seitens der Fachpresse und einem katapultartigen Kick - runter vom Independent-Status.

Nebst einer zufriedenen Jane sollte die 'Storm'-Gründung auch für frischen Wind in persona sorgen: Nadja Singh. Die frisch gebackene Verkaufs- und Marketing-Managerin bringt ihr gesamtes Knowhow aus einer PR-Agentur und ihrer Arbeit als Marketing-Verantwortliche bei Accolade mit in das junge Unternehmen. Hobbies: Kochen *(...und essen!)*, Köln und Kölsch. Der dritte im Bunde ist Rob Henderson. Er startet seine Karriere als Programmierer *(u.a. Jaws, Judge Deadd* und Swiv auf C-64)*, bevor er sich zum Entwicklungs-Chef im Hause mausert. Seine Vorliebe: Kalifornien *(...im Speziellen die Frauen...aber, aber!)*.

Zurück zu den Games: Auf Swiv folgen *Rodland* und *Big Run (beide auf acht & 16Bit)*, später dann umsatzstarke Titel wie *Double Dragon III (acht & 16Bit)*, *Final Blow (Amiga/C-64)*, *Indy Heat (Amiga/ST)* sowie jüngst die *Troddlers* auf Amiga.

Neue Wege...

Heute ist die 'Curve' einer von lediglich fünf*(!)* britischen Nintendo-Lizenzinhabern, aussagekräftig genug für die zuküftige Ausrichtung ihrer internen Politik. Ihr erster Nintendo-Titel, *Castelian*, ist für NES und GameBoy seit vergangenen Sommer zu haben. Nadja: "Die Konsolen, PCs und CD-ROMs werden sich als Spielemedien der Zukunft etablieren. Grund genug für uns, das Hauptaugenmerk auf diese Formate zu legen..."

Und wirklich, während wir uns in den heiligen Hallen der 'Curve' bewegen, schaffen alle an CD oder Konsole. Weitere Eigenentwicklungen für Amiga oder ST beispielsweise schließt Marketing-Managerin Nadja vorerst einmal aus, aber: "Natürlich werden wir uns ein Top-Angebot eines fertigen Spiels auch für diese Maschinen wohl kaum entgehen lassen."

Die Vorhaben für Frühjahr und Sommer '93 bestätigen die Strategie nur noch mehr: **SuperSwiv** für SNES, **Rodland** für NES und GameBoy, **Eliminator Boat Duel** für NES, auch mit den **Troddlers** gibts auf SNES ein großes Wiederseh'n. Und nicht zu vergessen: **The Lawnmower Man**, der dickste Brocken dann - multiformat -zum Herbst. Übrigens: ASM wird den 'roten Faden', die Steigungs-Curve auf ihren Entwicklungsstationen zum Rasenmäher-Mann begleiten, so richtig 'work in progress'-mäßig. Wird dieser den Break-Even-Point bilden? Wohl kaum, denn die Spitze des Eisbergs ist noch lang nicht in Sicht, die 'Curve' geht weiter auf ihrem Weg nach oben ... ■

Matthias Siegk

* : Namen von der Redaktion geändert



▲ *Lawnmower CD: Deeper and Deeper*

OLDIE

Tentakel und hicksende Pflanzen

Die Story ist eigentlich schnell erzählt: Sandy, ein junges und hübsches Mädchen, ist von einem total verrückten Wissenschaftler (er glaubt daran, die Welt beherrschen zu können) entführt worden, und Dave, ihr Freund, muß gemeinsam mit zwei Freunden in einem alten Haus nach ihr suchen und sie schließlich befreien. That's all, folks!

Innovativ war, daß die Steuerung komplett über Icons lief. Man klickte mit der Maus z.B. auf "Gehe" und dann auf einen Punkt im Screen (oder in den Textzeilen), und schon bewegte (!) sich die Figur eben dorthin. Animation aller Beteiligten (und bestimmter Gegenstände) war aber nicht das einzig Neue, denn man mußte sich nicht nur als Dave austoben, sondern auch die Rollen der Freunde übernehmen. Hatte man sich für zwei aus sechs entschieden, so war auch ein bestimmter Lösungsweg vorgegeben. Es gab aber mehrere, um ans Ziel zu kommen - je nachdem, wen man als Begleiter auswählte.

Damit nicht genug: Zwischendurch wurde das eigentliche Spiel von Filmsequenzen unterbrochen, in denen parallellaufende Aktivitäten der Hausbewohner gezeigt wurden. Wenn z.B. "Weird Ed" plötzlich Hunger bekam, sollte möglichst niemand in der Küche oder auf dem Flur rumstehen, sonst war der Gang zum Kerker nicht mehr weit. Mit klugem Spiel gelang es aber, Eds Freundschaft zu gewinnen, obwohl vielleicht gerade dessen Hamster in der Mikrowelle garte.

Grafisch gäbe es aus heutiger Sicht einiges zu bemängeln, und auch die spärlichen FX und Musik sind nicht sooo prall. Doch bei einem Game wie **Maniac Mansion** sieht man locker darüber hinweg. Dafür ist es einfach zu originell, selbst jetzt noch.

Übrigens: Das schwierigste Rätsel in **Lucasfilms** Adventure bot eine Motorsäge, für die im ganzen Haus kein Tropfen Benzin zu finden war. Dieses wurde etwas später auf einem Planeten entdeckt - allerdings erst im Nachfolgespiel "Zak McKracken", das wir nächstes Mal unter die Lupe nehmen werden.

Klaus Trafford

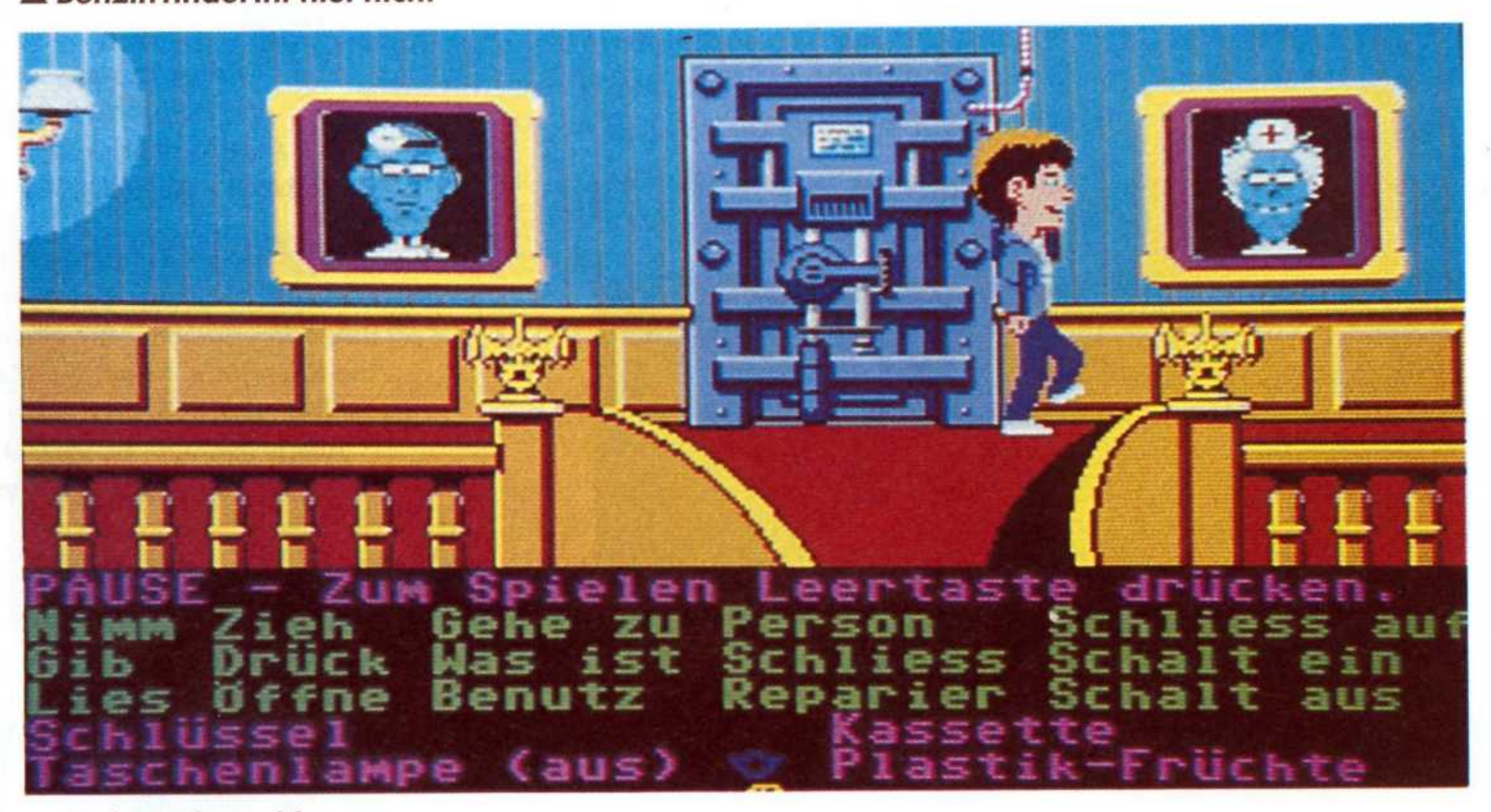
MANIAC MANSION

System: **Amiga** *(Test)*, **PC**, **C64**, **ST**, empf. VK-Preis: *(damals)* **ca. 80 DM**, Hersteller: **Lucasfilm**, Muster von: **ASM-Archiv**.

Man nehme: Eine witzige und zugleich spannende Story, eine neuartige Spielsteuerung, einen wohlklingenden Namen für das Ganze - und hoffe, daß auch geneigter Computerspieler an dieser Sache Gefallen findet. So geschehen anno 1987, als LUCASFILM mit MANIAC MANSION eine neue Ära an Adventures einläutete.



▲ *Benzin findet ihr hier nicht*



▲ *Galerie der Bekloppten*



Buck Rogers-Pack

Buck Rogers 1&2

Willkommen im 25. Jahrhundert! Mit diesen beiden Rollenspiele kann man sich an die Sohlen des legendären Buck Rogers heften - wie immer zum Sonderpreis, versteht sich. PC (mind. 640K, EGA, CGA, VGA, AdLib).

nur **99,-**



PC-Sport-Pack

Enthält TV Sports Basketball, TV Sports Football & TV Sports Boxing

Der Preis? Unglaubliche (PC 5,25") **99,-**

Kick Off 2-Pack

Ran an die Knüppel, Anpfiff, Action! Das Triple-Pack enthält Kick Off 2, den Player Manager sowie The Final Whistle. Wer sich das entgehen läßt, der will es nicht anders.

Amiga **59,95**



Fußball-Freude

Lexicross

Das Super-Quiz

Das Computer-Quiz der Zukunft! Wem Scrabble nicht mehr reicht, ist bei Lexicross genau richtig. PC (mind. 512K für EGA/CGA, mind. 640K für VGA), englische Fassung.

nur **29,95**

EA-Shirt

Electronic Arts - das T-Shirt!

Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**

Vorderseite

Rückseite

Jetzt zugreifen!

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!) oder:

Telefonische Bestellannahme

(05651) 929-902

Turrican-Shirt!

Die ultimative Fan-Wear!

Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

nur **24,95**



Wing Commander & Chamber of the Sci-Mutant Priestess

Hit-Games zum Kompaktpreis

Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! „Chamber of ..." wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult" zum Hit.

PC (5,25") nur **89,-**

Lemmings

Jeder kennt es. Lemmings, eines der innovativsten und besten Spiele der letzten Jahre. Wir sorgen dafür, daß bald jeder eins hat. Wie? Ganz einfach:

PC (5,25", 3,5") **49,95**



Amiga **39,95**

Rettet die Lemminge!

Amiga-Top-Hit-Pack

Maximaler Wert bei minimalem Preis



Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns: (Amiga)

nur **69,95**

Joyboard Maverick 1



Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)

Electronic Arts-RPG-Pack

Spiele mit Tiefgang

ELECTRONIC ARTS®

Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

nur **79,95**

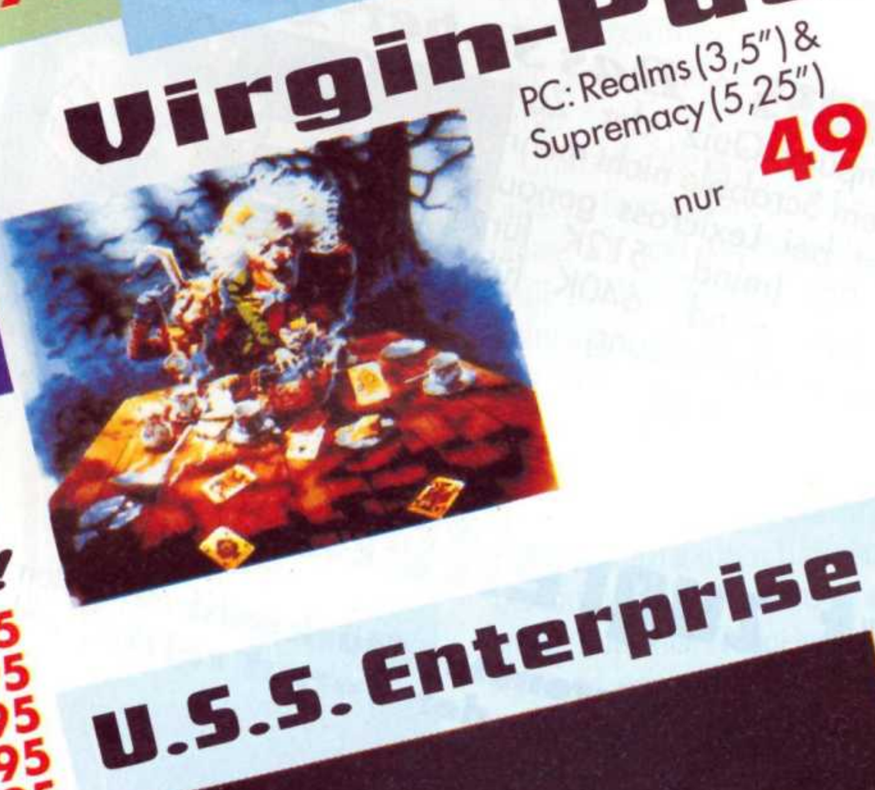
Bard's Tale Trilogy

PC (5,25") nur **49,95**

Virgin-Pack

PC: Realms (3,5") & Supremacy (5,25")

nur **49,95**



PC Flugi-Pack

Enthält Flight of the Intruder, Jump Jet & Strike Force.

nur 3,5" nur **99,–**

Her damit!

Diese Ware ist fast geschenkt!

ST-Action-Pack (Lethal Excess, Turrican & Monster Business) 69,95
Monster Business (Amiga/ST) 29,95
Lethal Excess (Amiga/ST) 29,95
Loopz (Amiga) 29,95
Black Out (Amiga, Atari ST, PC 3,5"/5,25") 49,95
Super Off Road (C64, Atari ST, Amiga) 49,95
Masterblazer (PC 3,5"/5,25", Atari ST) 24,95
Turrican (ST) 19,95
M.U.D.S (PC 3,5"/5,25") 24,95
Buch-Pack (Das Neue Computer-Hassbuch, Space Rat I, Space Rat II, Top Secret Hint Book) 25,–

Amiga-Sound-Edition-CD

Mit den Songs aus dem CD-Pur-Musikwettbewerb! nur **21,–**

U.S.S. Enterprise

26 Jahre Star Trek? Wir machen mit! Ein detailliertes Modell der Enterprise (NCC 1701-A, Untertassendurchmesser ca. 27cm (!!!)) incl. Aufkleber, Ständer, Shuttle, ohne Bemalung) als Bausatz.

nur **49,95**

Lieferzeit: 4-6 Wochen aufgrund erhöhter Nachfrage!

NCC-1701-A fürs Regal!

Lucasfilm-Koffer

Enthält: Monkey Island I, Zak McKracken, Loom sowie das Top Secret Hint Book und einen Monkey Island 2-Aufkleber!

Amiga & PC 3,5" **99,–**



Bitmap-Shirt

...man gönnt sich ja auch sonst alles!
Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!



Vorderseite Rückseite

nur XL, nur **28,95**

CHRIS HÜLSBECKS SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!

TURRICAN MEDLEY • SHADES • NIGHTMOVES • MASTERBLAZER • HEAVENS' GATE • TALE OF GLORY • WARZONE • POWER OF MAGIC • THESE GAMES • ADDICTED TO THE • TOWER OF BABEL • R-TYPE

70:48 min

NUR **23,95** DM

BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN!

Shades © 1991 A.U.D.I.O.S Entertainment, produced by Factor 5

JOCHEN HIPPEL Give it a try CD

WINGS OF DEATH • THE WIZARD • BITTNER RAP • DRAGONFLIGHT • THE TOWER • EXCERPTS FROM GLORY • THALION

NUR **16,95** DM

Bitte Bestellkarte benutzen!

Produced by THALION Software G.m.b.H.

CHRIS HÜLSBECKS APIDYA SOUNDTRACK



NEU!

Lang erwartet, jetzt endlich erhältlich! Neben dem komplett umgesetzten Soundtrack vom Action-Knaller Apidya enthält die CD etliche neue Stücke - nicht nur von Chris. Über 70 Minuten feinster Musik!

nur **24,95**



Factor 5-Shirt

Denn Sie wissen, was sie tun...
Reine Baumwolle, 1a-Qualität, beidseitiger, mehrfarbiger Druck. Wer's noch nicht hat, sollte es schnellstens kaufen!

26,95

PC-Sound-Pack 1

nur **249,-**

enthält: Soundman-Hardware (100% Adlib-kompatibel + Covox-Digi-Kanal), Aktivboxen, Kopfhörer, Logical, Mad TV, MACS Opera (Soundtool)

PC-Sound-Pack 2

nur **149,-**

enthält: MACS Opera (Soundttool) & Circus Attractions

Chart Attack

Vier Games, ein Preis
Enthält: Lotus Turbo Challenge, James Pond, Venus & Ghouls 'n' Ghosts

Amiga nur **49,95**
C64 nur **19,95**



Ultima V (C64) 49,95

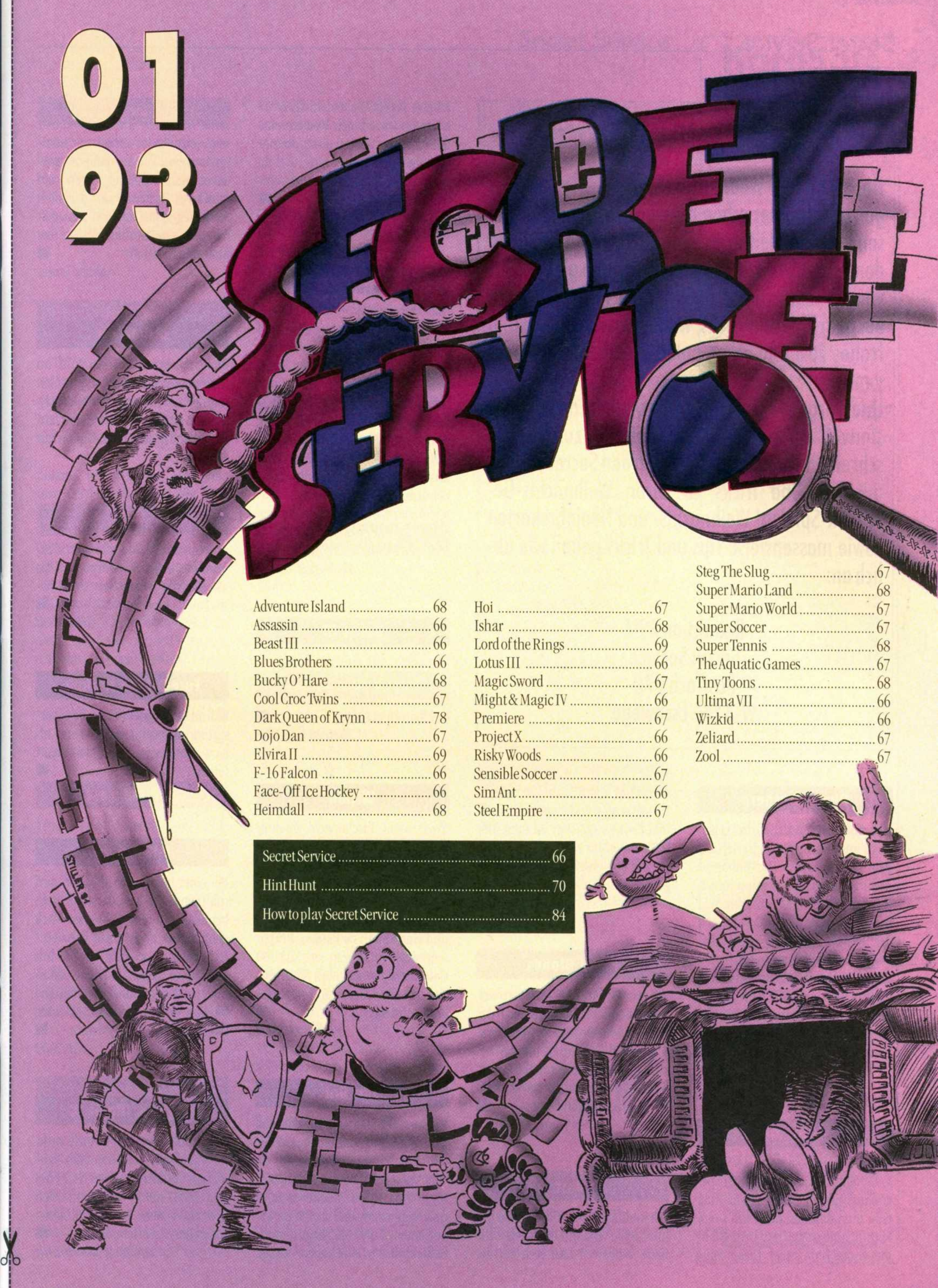
ASM-Fantasy-Hit-Collection

Enthält: Dragon's Breath, Storm Master & Crystals of Arborea. Für Amiga & PC 3,5"

69,95




Ein Stückchen ASM abgreifen ...
... mit Eurem SECRET SERVICE
SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.
Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...
ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE
*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!


01
93
SECRET SERVICE

Frohe Weihnachten!

Na, schon alle Weihnachtseinkäufe erledigt? Das ganze Jahr über schön brav und anständig gewesen? Immer fleißig Briefe mit Tips und Tricks an den Secret Service geschrieben? Dann gibt es jetzt vom M-Team statt Prügel mit der Rute auch noch ein paar Tips und Tricks, weiterhin wünschen wir 'n frohes Fest und einen guten Rutsch - see ya next year...
Und vergeßt nicht, die Zeit zwischen den Jahren sinnvoll zu nützen. Zum Beispiel zum Briefe schreiben - bevorzugt solche an den Secret Service mit Tips und Tricks zu Euren Weihnachts-Geschenk-Spielen! Weihnachts- und Neujahrskarten sowie massenweise Tips und Tricks gehen wie üblich an:

Redaktion ASM
Secret Service
Postfach 870
W-3441 Eschwege

Blues Brothers

Wer mit den lächerlichen drei Leben nicht auskommt, der kann sich auf dem PC mit einem Hex-Editor zu mehr verhelfen. Dazu ganz einfach in den beiden EXE-Programmen für die jeweilige Grafikversion nach der Bytefolge '26 C6 47 61 03' suchen. Diese sollte zweimal zu finden sein - und wird dort jeweils die 03 durch einen anderen Wert ersetzt, hat man später im Spiel die entsprechende Anzahl von Leben zur Verfügung. ■

ZIX

Lotus III

Wenn man als Codewort *GAMESMASTER* eingibt, kann man einen Spezialkurs fahren, der es in sich hat. Gibt man dagegen *CU AMIGA* ein, kommt man wieder mal in das obligatorische Bonusspiel. Dieses Spiel wiederum kann ebenfalls ausgetrickst werden, indem man im Titelbild *BIGCOUNTRYxx* eintippt. Dabei steht xx für eine Zahl zwischen 01 und 99 - eben den gewünschten Startlevel. ■

Sven Schreiber

Risky Woods

Auf dem PC wird ein Cheat aktiviert, wenn man im Logo-Bildschirm das Zauberwörtchen *Rip* eintippt. Anschließend kann man mit den ersten vier F-Tasten für mehr Leben, Gold und Zeit sorgen sowie einen Level vorzeitig beenden. ■

Taskin Oguzkan

Project X

Der veröffentlichte Cheatmode gilt nur für die Version 1 des Spiels... Die neue Version 2 läßt sich an der Adresse $C0B471 cheaten! TEAM 17 brachten vor einigen Wochen eine überarbeitete Version dieses phänomenalen Ballerspiels raus, und da hat sich die Cheatadresse (absichtlich?) geändert. ■

Thomas H. Gädig

Assassin

Die Mogeladresse hierfür lautet: $C05B0E - unendliche Leben sind einem sicher... Die sind vor allem bei dem Köter recht wichtig: Wenn man das erste Kläffen hört, sollte man warten und VORSICHTIG rauskriegen, aus welcher Richtung er kommt. Wenn er erscheint, SOFORT losballern - diese Mischung aus Pitbull und Dogge schluckt 3 Schüsse, bis er abnippelt (die Soldaten nur einen - fast wie im richtigen Leben...). Hat er uns erstmal erwischt, gibt's keine Gnade mehr. ■

Thomas H. Gädig

Beast III

Wie wär's mit einigen 'biestigen' Moduladressen? Die Anzahl der Leben steht in $264, die Anzahl der Goldbarren in $265. ■

Thomas H. Gädig

Wizkid

Etwas mehr Taschengeld gefällig? Dann ganz einfach darauf achten, daß man alle fünf Lebenspunkte und mindestens 100 Goldstücke hat. Dann werden alle Noten gefangen, um in den Shop zu kommen und einen Stern zu kaufen. Praktischerweise muß man jetzt die 100 Goldstücke für den Stern nicht löhnen, sondern bekommt sie sogar gutgeschrieben. ■

Steffen Kramer

Sim Ant

Ist Eure Königin nicht legefreudig genug? Dannn sorgt doch mal für ein paar Königinnen mehr! So wird's gemacht: Zuerst wird die Königin zur gelben Ameise ernannt und so plaziert, daß ihr Hinterteil auf einem Futterball liegt. Anschließend wird in eine andere Ameise gewechselt, und von der Königinn sollte nur noch der Kopf sichtbar sein. Jetzt wieder zurück zur Königin und diese von der Stelle bewegt - dabei sollte immer noch ein schwarzes Hinterteil auf der alten Stelle liegenbleiben. Und das schöne an diesem Grafikfehler: Er legt weiterhin Eier... ■

Space James

Ultima VII

Probehalber sollte man mal im Hauptmenü *View Credits* anwählen und den Vorspann ganz durchlaufen lassen. Es erscheint anschließend eine weitere Option zur Auswahl.
wenn das schwarze Tor zerstört wird, gibt der *Guardian* ein paar unverständliche Laute von sich. Diese sollte man mal aufnehmen und mit einem Soundblaster rückwärts abspielen. So erfährt man, als was sich der *Guardian* selbst bezeichnet. ■

Günter Ott

Face-Off Ice Hockey

Stürmt der Gegner mit großem Vorsprung auf das Tor zu, kann man als letzte Notbremse ja mal den Schiri foulen... ■

Nils Tolle

F-16 Falcon

Bei einer bestimmten Mission darf man den ALQ 131-Radarstörer nicht benutzen. Mit einem kleinen Trick geht es aber doch: Dazu ganz einfach die Mission ganz normal mit dem Störer fliegen und diesen dann kurz vor der Landung abwerfen. Die Mission wird so gewertet, als wäre das Ding nie an Bord gewesen. ■

Nils Tolle

Might & Magic IV

Geldprobleme müssen doch wirklich nicht sein - mit einem Hex-Editor ganz einfach die Bytes Nr. 13703 und 13707 auf FF setzen und sich über etwas mehr als vier Milliarden Goldstücke und Gems freuen... ■

Sascha Spiekermann

Zool

Damit der Nachwuchs-Ninja etwas bessere Karten hat, hier ein paar Moduladressen für den Amiga: Power gibt es bei $1EF5C, die Leben stehen bei $22B6B und die Zeit läßt sich bei $14E9 einstellen. ■

Michael Siedlaczek

Dojo Dan

Gibt man während des Spiels *WOOLANKIDKICKSBUTT* ein, hat der Held unbegrenzt Leben zur Verfügung. Weiterhin kann durch ein dezentes Drücken der Taste 'S' ein Schutzschirm aktiviert werden. ■

Klaus Vill

Hoi

Um die höheren Level anzuspielen, postiert man den Mauszeiger im Level-Menü ganz rechts unten, so daß sich das letzte 'L' des Zeigers mit dem Rand des grünen Quadrats deckt. Jetzt die rechte Maustaste drücken und den Pfeil ganz nach links oben fahren. Nochmals klicken, und schon stehen die ersten vier Level abrufbereit. ■

Klaus Vill

Steg the Slug

Ein paar Levelcodes gefällig? - Bitte sehr:

2 - RDNUHCCMGU
3 - EDOUTIOCKO
4 - HDPFUVLCCM
5 - ODOMFUVLIC
6 - MEBHETPIAG
7 - LECGLDTRHK
8 - NEDGFLDVRL
9 - OEFVHAGHLV
10 - PEGTTHIGLD ■

Klaus Vill

Zeliard

Läuft die Lebensenergie schon auf Reserve, sollte man sich ein ruhiges Plätzchen suchen, wo einem die Gegner nichts anhaben können. Anschließend schaltet man das Spiel auf die schnellste Spielgeschwindigkeit, und in wenigen Augenblicken ist man wieder bei vollen Kräften. Anschließend wieder runterschalten und normal weiterspielen. ■

Nick Panienski

Premiere

Modulbesitzer können dem tapferen Cutterlein an der Adresse $C114F9 zu mehr Energie und bei $C114F7 zu mehr Munition verhelfen. ■

Simon Westhues

Cool Crock Twins

Hier sorgt ein Modul für Spieler 1 an Adresse $C3B6EF für mehr Leben ■

Simon Westhues

Steel Empire

Und noch ein Modulpoke für den Amiga: Das Geld steht bei diesem Game an Adresse $C31BD7. ■

Simon Westhues

The Aquatic Games

Bei vielen Disziplinen kann man sich zerbrochene Joysticks sparen, wenn man stattdessen eine Maus an den entsprechenden Port stöpselt. ■

Oliver Pröbl

Sensible Soccer

Hier sind einige nützliche Tips, mit denen Ihr eigentlich locker Europameister werden solltet.

Laßt die Starspieler Eurer Mannschaft immer in einer Reihe spielen, damit die sich gut zuflanken können. Die Taktik 4-4-3 ist ganz gut, mit ihr ist man im Sturm durchschlagkräftig und steht in der Abwehr sicher. Im Spiel müßt Ihr schnell und zügig abspielen. Wenn Ihr in der Abwehr einmal den Ball verliert, wird es kritisch. Hohe Flanken aus dem Mittelfeld über die gegnerische Abwehr sind nützlich, Ihr solltet dann aber sofort schießen oder köpfen, denn der gegnerische Libero zieht Euch sonst schnell die Beine weg (Meist gibt es dann keinen Elfmeter, da der Ball gespielt wurde.). Seitenwechsel im Mittelfeld bringen auch den stärksten Gegner aus der Fassung. In der Abwehr nur nicht zurück zum Torwart passen oder sich auf Zweikämpfe einlassen; der Keeper kümmert sich manchmal gar nicht um den Ball.

Die meisten Tore erzielt Ihr, wenn wenn Ihr den Ball kurz vor der Strafraumgrenze halbhoch und angedreht in den Winkel donnert. Es ist auch ganz einfach, aus einer Ecke ein Tor zu erzielen: Spielt den Ball fast parallel zur Toraus-Linie, dann kommt Euer Mittelstürmer an den Ball. Diesen laßt Ihr nun zwei Meter vor der Toraus-Linie entlanglaufen und schießt den Ball in Laufrichtung mit Drall in Richtung Tor. Dies ist mit etwas Übung eigentlich eine todsichere Angelegenheit. Falls Ihr gegen eine starke Mannschaft mal Probleme habt, Torchancen zu erzielen, so versucht es doch einfach mal aus der zweiten Reihe. Ein Aufsetzer aus 30 Metern wirkt Wunder.

Man sollte übrigens immer mit der vom Computer gewählten Aufstellung antreten, das sind automatisch die besten Leute. Auch in Sachen Auswechslung sollte man sich auf den Rat des Computers verlassen. ■

Oliver Pröbl

Super Mario World

Wer auf dem SuperNES von den Obergegnern nicht genug bekommen kann, der gehe zu einer bereits erledigten Burg und drücke die Tasten 'L' und 'R' gleichzeitig. ■

Nick Panienski

Magic Sword

Darf es auf dem SuperNES mal unbegrenzte Energie und freie Levelanwahl sein? Dann wählt im Optionenmenü *Exit* an und haltet auf dem zweiten Joypad die Tasten 'L' und Start gedrückt und drückt dann auf dem ersten Pad Start. ■

Christian Schuppan

Super Soccer

Mit einem Action Replay fürs SuperNES und dem Code 7E07 5B00 wird selbst die beste Mannschaft zum

Dauerverlierer: Die Gegner geben sich zwar die größte Mühe und schießen Tore am laufenden Band, den Schiri beeindruckt das allerdings wenig, denn er läßt nichts gelten. ■

Denis Vukosav

Super Tennis

Damit Euer SuperNES-Boris gleich zu Beginn die besten Fähigkeiten hat, solltet Ihr im Player-Select-Screen folgende Tastenkombination drücken: 5xL, X, 7xR und dann X auf dem zweiten Joypad. ■

Nico Urmetzer

Bucky O'Hare

Hier sind die Levelcodes fürs NES:
1 - LNJZ3
2 - MNK83
3 - 6PW2J
4 - MQL!4
5 - MQW(herz)L
6 - MRM!W
7 - 6RM(herz)(hase) ■

Mirko Levering

Tiny Toons

Hier sind die ersten Action-Replay-Codes für den Game Boy: 0102 C3C9 sorgt für unbegrenzte Leben, Energiemangel läßt sich mit 0102 F0C0 ausschalten. ■

Andreas Siegert

Adventure Island

Hier lauten die Game-Boy-Zaubercodes 0103 19C4 (Leben) und 087F 22C4 (Energie). ■

Andreas Siegert

Super Mario Land

Und für den guten alten Mario auch gleich noch einen Mogelcode auf dem Game Boy: 0102 15DA sorgt für unbegrenzte Leben. ■

Andreas Siegert










Heimdall

Habt Ihr Euch auch schon mal gewünscht, einen Cheat zu haben, mit dem Ihr die Werte Eurer Charaktere nach Belieben ändern könnt? Falls ja, kann dieser Wunsch, wenn Ihr einen Hex-Editor habt, erfüllt werden. Ihr müsst einfach Euer abgesavetes Spiel *(savegame.dat)* mit Eurem Hex-Editor verändern. Der maximale Wert, den Ihr Euren Charakteren in den Eigenschaften etc. geben dürft, beträgt FFh/255d. (Nach den Regeln des Spieles ist 63h/99d zwar das Maximum, aber was soll's.)

Legende:
GO = Gold
ST = Strength
DE = Dexterity
LU = Luck
RL = Runelore
HE = Health

Adressen:
Charakter 1
...
```
00002AC0 : xx xx xx xx xx xx xx xx GO GO xx xx ST xx DE xx
00002AD0 : LU xx RL xx HE xx xx xx xx xx HE xx xx xx xx xx
```
...
Charakter 2
...
```
00002B10 : xx xx xx xx GO GO xx xx ST xx DE xx LU xx RL xx
00002B20 : HE xx xx xx xx xx HE xx xx xx xx xx xx xx xx xx
```
...
Charakter 3
...
```
00002B60 : GO GO xx xx ST xx DE xx LU xx RL xx HE xx xx xx
00002B70 : xx xx HE xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx
```
...
Charakter 4
...
```
00002BA0 : xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx GO GO xx xx
00002BB0 : ST xx DE xx LU xx RL xx HE xx xx xx xx xx HL xx
```
...
Charakter 5
...
```
00002BF0 : xx xx xx xx xx xx xx xx GO GO xx xx ST xx DE xx
00002C00 : LU xx RL xx HE xx xx xx xx xx HE xx xx xx xx xx
```
...
Charakter 6
...
```
00002C40 : xx xx xx xx GO GO xx xx ST xx DE xx LU xx RL xx
00002C50 : HE xx xx xx xx xx HE xx xx xx xx xx xx xx xx xx
```
...
■

Christian Otto

Ishar

Falls Eure Charaktere zu schlechte Eigenschaften haben, müßt Ihr Euch nicht mehr mit Ihnen abfinden. Ihr könnt Sie jetzt nach Eurem Geschmack ändern. Dazu benötigt Ihr nur einen Hex-Editor und ein kleines bißchen Grips. Falls Ihr dies beides besitzt, müßt Ihr nun nur noch den Hex-Editor starten und in diesem Eure *.sav Datei ändern. Damit Ihr auch wißt, was Ihr ändern müßt, schaut einfach auf die untere Tabelle. Der Buchstabe steht immer für die Bedeutung, die darauffolgende Zahl steht für den Charakter, z.B. E2: E steht für Energie, 2 bedeutet das dies der Wert für den zweiten Charakter Eurer Party ist. Wenn ihr also für E2 64h einsetzt, besitzt der zweite Charakter Eurer Party einen Energiewert von 100. Um herauszufinden, wer Euer zweiter Charakter ist, müßt Ihr nur das Spiel laden und Euch die Reihenfolge Eurer Charaktere anschauen (1. Charakter = links, letzter = rechts). Falls Ihr nur 3 Charaktere besitzt, gelten für Euch nur die Zahlen bis *3. Das Maximum für alle Werte ist 64h/100d.

Legende:
E = Energie
L = Level
S = Stärke
G = Gesundheit
W = Weisheit
I = Intelligenz
B = Beweglichkeit
P = Psyche
K = Kondition

...
```
000001D0 : xx xx xx xx xx E1 xx E2 xx E3 xx E4 xx E5 xx xx
000001E0 : xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx E1 xx E2 xx E3 xx E4
000001F0 : xx E5 xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx
```
...
```
000002E0 : xx xx L1 L2 L3 L4 L5 S1 S2 S3 S4 S5 G1 G2 G3 G4
000002F0 : G5 W1 W2 W3 W4 W5 I1 I2 I3 I4 I5 B1 B2 B3 B4 B5
00000300 : P1 P2 P3 P4 P5 K1 K2 K3 K4 K5 xx xx xx xx xx xx
```

Falls Ihr die Adressen der Fähigkeiten der Charaktere vermisst, habt Ihr Recht. Sie sind nicht angegeben, da Sie sich durch die übrigen Werte ergeben. Dies ist auch der Grund, warum Ihr, wenn Ihr alle Werte auf 100 bringt, bei einigen Fähigkeiten Minuszahlen erhaltet. Denn die Höchstwerte der Fähigkeiten betragen etwa 120, und falls der Computer bei den Werten der Stärke etc. nur 100er vorfindet, wird er daraus die Fähigkeiten der Charaktere errechnen und dann zu höheren Ergebnissen als 120 kommen. Diese höheren Ergebnisse werden als Minuszahlen wiedergegeben. Ihr müßt selber herumexperimentieren, welche Werte am besten für Eure Charaktere sind. ■

Christian Otto

Elvira II

Ist es Euch auch schon passiert, daß Ihr auf einmal keine Gegenstände mehr mit Euch tragen könnt, weil Euer Charakter nicht genügend Kraft hat? Dann ändert doch einfach mit einem Hex-Editor in der *.sav-Datei die Werte Eures Charakters. Benutzt dazu die unten angegebene Tabelle - die auf alle Fälle für den PC gilt.

Legende:

```
WU = Waffenübung  : max. Wert 255d/FFh)
SR = Stärke         :    "
GE = Genauigkeit    :    "
KO = Konstitution   :    "
WK = Willenskraft   :    "
GR = Giftresistenz  :    "
MR = Magieresist.   :    "
IG = Intelligenz    :    "
ST = Stufe          : max. Wert 99d/63h
ER = Erfahrung      :    "
KP = Kraftpunkte    :    "
TP = Trefferpunkte  :    "

000069D0 : xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx WU xx SR xx GE
000069E0 : xx KO xx WK xx GR xx MR xx IG xx xx xx xx xx ST
000069F0 : ER ER xx KP xx TP xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx
```

■

Christian Otto

Lord of the Rings

Kommt Ihr nicht mehr weiter, weil Eure Partycharaktere zu schlechte Eigenschaften haben? Falls ja, kann dem nun abgeholfen werden. Alles was Ihr dazu benötigt, ist ein Hex-Editor. Mit diesem könnt Ihr Euren abgespeicherten Spielstand verändern (er ist unter Eurem Lord-of-the-Rings-Verzeichnis und heisst entweder *data1.bin (= Spielstand 1)* oder *data2.bin (= Spielstand 2),* Ihr müßt dazu nur den Hex-Editor laden und dann Euren abgesaveten Stand wie angegeben verändern. In dem folgenden Beispiel besteht die Party aus 6 Charakteren: 1. Frodo Baggins, 2. Sam Gamgee, 3. Pippin Took, 4. Merry, 5. Athelwyn und 6. Pony. Ihr könnt aber, falls Eure Party aus anderen Charakteren besteht, da die Werte immer in gleicher Rheinfolge und auf den gleichen "Längengraden" liegen, das Ganze auf Eure Charaktere beziehen. Ihr müßt dazu nur die Namen Eurer Charaktere finden und Euch dann die Anordnung der Werte der Charaktere in der hier angegebenen Party auf Eure Charaktere übertragen. Der maximale Wert aller Eigenschaften ist 255d/FFh.

Legende:
DX = Dexterity
ED = Endurance
ST = Strength
WL = Will
LK = Luck
LF = Life
Werte für Frodo Baggin:

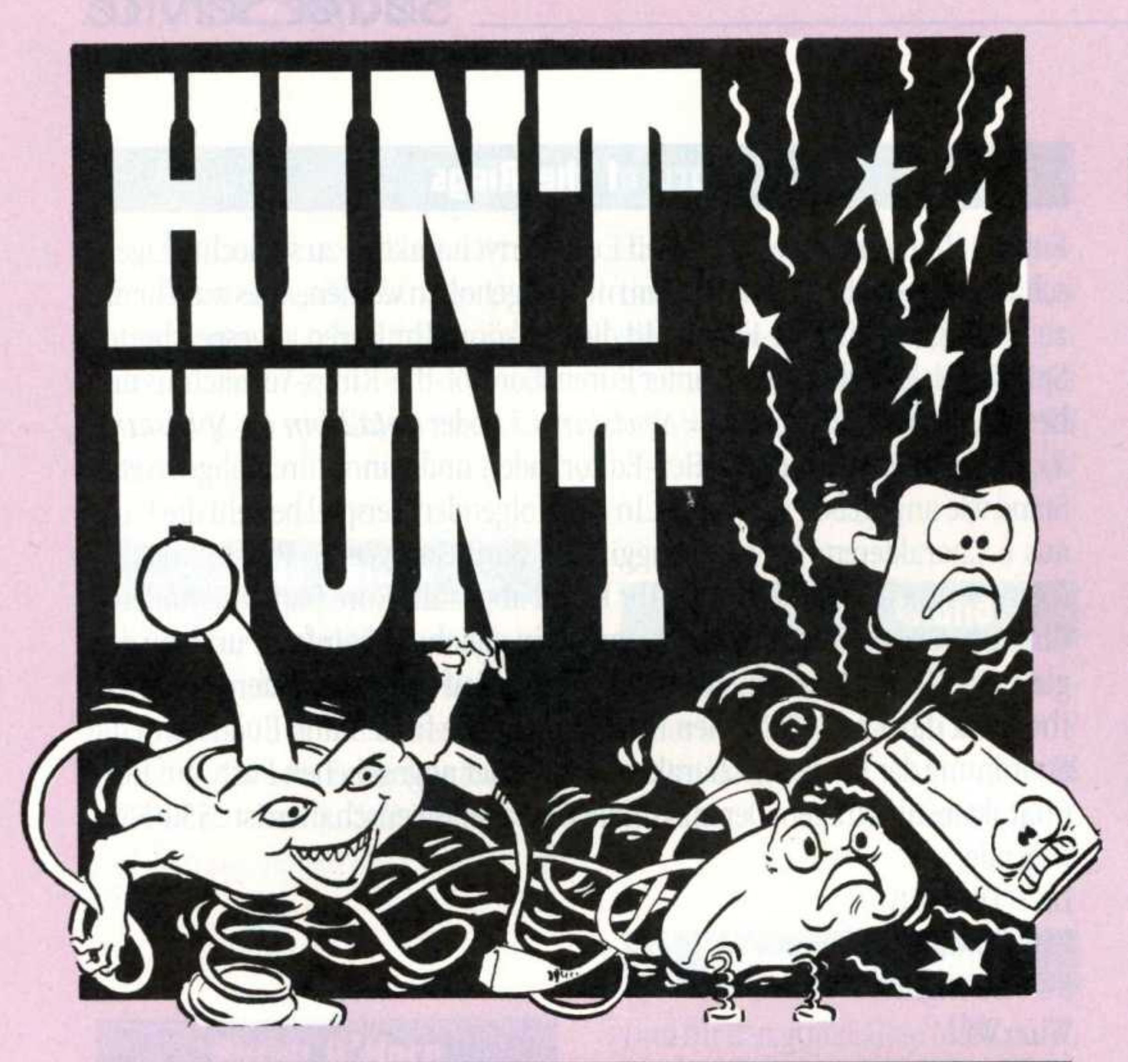
```
...
000008B0 : xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx DX ED
000008C0 : ST WL xx LK LF xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx
000008D0 : xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx
000008E0 : xx xx xx xx Name des Charakters
...
```

Für den Rest der Party gilt genau das selbe Muster, jedoch sind die Adressen anders:

```
Sam Gamgee  = 000009C0 - 000009F0
Pippin Took = 00000AB0 - 00000AE0
Merry       = 00000BB0 - 00000BE0
Athelwyn    = 00000CB0 - 00000CE0
Pony        = 00001BB0 - 00001BE0
```

■

Christian Otto



Die Fragen ...

Death Trap

Carsten würde sein seelisches Gleichgewicht wiederfinden, wenn ihm jemand einen Cheat auf dem Amiga verraten würde. ■

Moonshine Racers

Weiterhin plagt sich Carsten mit diesem Spiel herum und hätte auch hierfür gerne einen Cheat. ■

Fallen Angel

Und da aller guten Dinge drei sind (schließlich ist ja bald Weihnachten...), wünscht sich Carsten auch hier Hinweise zu Mogelmöglichkeiten. ■

Arkanoid 2

Über einen Cheat unter dem Weihnachtsbaum würden sich auch *Ein verzweifelter Fan* und Oliver freuen. ■

Scary Mutant Space Aliens from Mars

Oliver fragt sich außerdem, wie er gleich zu Anfang aus dem Schlafzimmerfenster rauskommt. ■

Fairlight

Der Oldie für den guten alten CPC beschäftigt *Cheesy* immer noch. Kann ihm irgendwer mit Lösungshinweisen dienen? ■

Apprentice

Auch schon etwas betagter, dieses Amiga-Spiel. Doch nicht alt genug, um Sigrid nicht noch immer an Welt 17 verzweifeln zu lassen. Wer kann helfen? ■

Dune

Mike hat trotz unserer Lösungshilfe noch so einige Probleme: Ihn interessiert, wie nun eigentlich die Fremen an die Waffen der Schmuggler in den Sietches herankommen. Und außerdem würde er von Kynes gerne noch eine Ladung Keimlinge abstauben, da die erste schon verbraucht ist... ■

Legend

Stefan steckt im ersten Level des Dungeons Fagranc fest. Seine Fragen: Wie öffnet man die Truhe im Raum mit den versteckten Teleportern? Wo sind die fehlenden Schlüssel zu finden? ■

Space Quest II

Weiterhin sucht Sonny nach einem sicheren Weg durch den Sumpf. ■

(No problemo! Hinter dem Labyrinth der Schlingpflanze - da muß man leider durch und wieder zurück - wächst ein Busch mit Stinkebeeren. Reibt man sich damit ein, stört das Sumpfmonster nicht mehr.)

Laura Bow II

Nach Dienstschluß ist im Museum scheinbar tote Hose. Die Erfahrung müssen zumindest Tom und Tobi machen: Nach Befragung aller Verdächtigen und dem Belauschen aller Gespräche sind die Herrschaften mit Ausnahme des Wächters plötzlich weg, und im Souvenirshop scheint mit Notizbuch, Wasserglas und Lupe auch nicht viel zu holen zu sein. Wie wird nun der zweite Akt beendet? ■

The Legend of Kyrandia

Tina steckt in der Höhle fest aus der vorher Malcolm herausgekommen ist. Ihre beiden größten Probleme: Wie kann man die *Fireberries* frischhalten? Und wie kann man eine Brücke bauen, um über den Abgrund zu kommen? ■

Loom

Dirk hängt in der Gläsernen Stadt fest und weiß nicht, wie er an die Sense und an die Kugel herankommt - die beiden Wärter schmeißen ihn immer wieder raus. Wie kann man den Knilchen dieses abgewöhnen? ■

Monkey Island II

Ulf hat so seine Probleme, an die Einladung zum Maskenball, Hammer und Nagel sowie an den Affen zu kommen. ■

(Nicht mehr lange: Die Einladung gibt es, wenn man auf Phatt Island beim Glücksspiel mitmacht - und vorher in der Seitengasse die Gewinnzahl in Erfahrung bringt. Hammer und Nägel kann man sich beim Schreiner in Woodtick 'ausleihen', nachdem man ihn mit einer kleinen Sägearbeit am Holzbein des Piraten zu einem Hausbesuch veranlaßt hat. Der Affe schließlich bekommt die Banane, die man nach dem Knastaufenthalt im zweiten Umschlag findet, aufs Metronom gesteckt.)

Commander Keen 4

Sonny sucht den Weg zur versteckten Pyramide. Wer kennt ihn? ■

Abandoned Places

Ace und *Merlin* haben so ihre Probleme bei der Prüfung im Dungeon von Fairlight. Die da wären: Wie öffnet man die verschlossenen Türen im oberen Teil des Dungeons? Und wie kommt man an den Schlüssel für die verschlossene Tür im ersten, unteren Teil des Gewölbes? Und noch etwas generelles: Wie kommt man an der Oberfläche von Kalynthia an Moneten? Nach Kämpfen geht man nämlich immer leer aus - muß das so sein? ■

Deuteros

Jürgen kommt aus dem Streß nicht mehr raus: Das eigene System ist ja schnell geschafft, und Proxima, die zweite Runde, ist auch noch zu erobern. Dann aber fallen die Feinde wie Heuschrecken ein und die Zeit reicht kaum noch, sich um das dritte System zu kümmern. Wer leistet Schützenhilfe? ■

Starflight II

Andreas sucht den *Key Transmitter*. Zwar haben ihm die *Dweenles* schon Informationen über die *Fallen Star*-Konstellation geliefert, die planetarischen Koordinaten fehlen jedoch noch. Könnte es sein, daß eine andere Rasse noch weitere Informationen liefern kann? ■



Cadaver

57 Prozent im ersten Level geschafft zu haben, ist noch nicht sonderlich viel. Allerdings steht David im Wächterzimmer ein fieser Drache gegenüber, den er nicht austricksen kann. Wer hilft? ■

Shining in the Darkness

Wie kommt man bei den *Arms of Light* an das Schild bei 1E/9S heran? Muß dazu das Gitter geöffnet werden? Und wenn ja, womit? ■

Bard's Tale III

Christian kommt in Gelidia, der dritten Dimension, nicht weiter. Wer weiß, was dort zu machen ist? ■

Eye of the Beholder II

Steve hat zwar die Münzen *Mapaj* und *They Shall Rejoice,* kommt aber im letzten Level trotzdem nicht an den Türen mit den Münzschächten vorbei. Warum? ■







... und ein paar Antworten

Bloodwych

Michael suchte in der Ausgabe 11/92 verzweifelt nach einem bestimmten Schlüssel - so findet er ihn: Er sollte sich vor die rote Tür zum *Dragon Tower* stellen und sich nach rechts drehen. Nun sieht er einen Knopf, der zu drücken ist. Jetzt geht es zurück durch das Treppenhaus hinter der *Chromatic Door* in die Ecke, wo hinter einer verschlossenen Gittertür vier rote Gegner herumstehen. Dort eine kleine Linksdrehung, und ein langer Gang kommt ins Blickfeld. Direkt am Anfang des Ganges ist in der rechten Wand ein Fach, das den gesuchten *Serpent Key* enthält. ■

Lord Chaos

Ultima VII

Für die geschlossenen Stahltüren erhält man den Schlüssel vom Wächter Sintag, der vor den Türen auf und ab marschiert - allerdings erst dann, wenn man die drei Generatoren in den Dungeons Despise und Deceit sowie im *Meditation Retreat* ausgeschaltet hat.
Vor Penumbras Tür muß man zusätzlich noch einen Faden aus gesponnener Wolle (gibt es in Britain) und etwas Gold ablegen. Weiterhin müssen noch vier Stücke *Blackrock* auf die Sockel um Penumbras Bett gelegt werden, damit die Gute keine Kopfschmerzen bekommt. ■

Arnd Monsees

Battletech - The Crescent Hawks Inception

Um das Problem im Raum mit der Sternkarte zu lösen, sollte mal ein Blick ins Handbuch geworfen werden - und zwar auf Seite 14. Dort ist die gleiche Sternenkarte abgebildet, allerdings sind dort sechs Sterne miteinander verbunden. Diese Sterne sollten im Sternenraum eingeschaltet werden, und schon kann man sich am Eingang den *White Code* abholen. Der Pfeil in der Übersicht zeigt immer auf den Starport, er dürfte wohl eine Art Wegweiser sein. ■

Lord Chaos

Paradroid 90

Mit einem echten Cheat kann Marco leider nicht gedient werden, allerdings kann er sich im Titelbild per Modul an Adresse $128B das Startlevel einstellen. Nur sollte der Wert nicht größer als 6 sein, sonst gibt es einen saftigen Absturz. Der Schlüssel kann gar nicht benutzt werden, aber es gibt für ihn einige Zusatzpunkte, also trotzdem einsammeln. ■

Markus Gasper







Back to the Future

Hier sind die Cheats, die Norman in der 11/92 gesucht hat: Im ersten Level *ROTTEN CHEAT* eingeben, für Level 2 *LOUSY CHEAT* und in Level 3 *LOW DOWN CHEAT*. ■

Dominik Smasal

Total Recall

Wenn Norman im Titelbild *LISTEN TO THE WHALES* eingibt, sollte sich dieses auf den Kopf stellen - anschließend sollte Energie keine Mangelware mehr sein. ■

Dominik Smasal

Operation Stealth

Holger sollte, nachdem er sich aus dem U-Boot katapultiert hat, auf den Meeresboden schwimmen und dann ein oder zwei Bilder nach rechts.

Dort findet er zwischen den Algen einen Spanngummi. Anschließend geht es ganz nach rechts, wo an einer Palme gezogen werden muß, damit sich eine Geheimtüre öffnet. ■

Thomas Fertig

Darkseed

Wie der Fragende in der 11/92 richtig vermutet hat, spielt das Polizeirevier bei seinem Problem eine wichtige Rolle: Um den Besuch dort gut zu überstehen, sollte man in der Realwelt in der Bibliothek die (recht schwer zu findende) Haarnadel organisieren. Anschließend läßt man sich in der Realwelt festnehmen. Nachdem die Nadel unter dem Kissen versteckt wurde, kommt man mit der Visitenkarte des Rechtsanwaltes wieder frei. Wurde dann sichergestellt, daß sich die Waffe nicht im Polizeirevier befindet, kann man den Schritt in die Alienwelt wagen. Wurde man dort inhaftiert, kann man sich mit der Nadel befreien und einem Mitgefangenen helfen. Als Belohnung gibt es eine Tarnkappe, mit der der Wächter vor der Bibliothek ausgetrickst werden kann. ■

Antonio Krüger

Lure of the Temptress

Um das Destillat aus dem Destillationsgerät zu bekommen, benötigt man eine leere Flasche, die man von der Wirtin in der Elsterschänke erhält - allerdings erst, wenn man ihr die Kette übergibt. Letztere ist die Belohnung für den Botengang vom Dorfganoven zum Gemischtwarenhändler. Jetzt gibt es nur noch ein kleines Problem: Die Flasche ist nicht leer. Zum Glück ist der Schmied ein Bilderbuch-Alkoholiker und freut sich über jeden Tropfen - und der ordnungsgemäßen Verwendung der Flasche steht nichts mehr im Wege. ■

Antonio Krüger

Cadaver

Damit Michael den zweiten Level beenden kann, muß er alle neun im Labyrinth zu findenden Juwelen einsammeln. Die Türen lassen sich nur mit dem Tür-öffnen-Spruch öffnen. Hat man dann alle Juwelen, geht man zur Schatzkammer. Jetzt muß nur noch ein wirklich einfaches Rätsel gelöst werden, und schon ist man in Level 3. ■

Maik Ludewig

Wrestlemania

Daniel kann mit folgender Taktik nicht nur *Mr. Perfect* besiegen, sondern auch einige andere Gegner: Ganz einfach aufs Seil steigen, warten bis der Gegner richtig steht und dann springen. Das Spielchen solange wiederholen, bis der Gegner keine Energie mehr hat, und ihn dann auf dem Boden festnageln. Falls ein Gegner mal zu stark sein sollte, kann man ihn auch außerhalb des Rings mit dem Stuhl bearbeiten. ■

Thomas Dinger

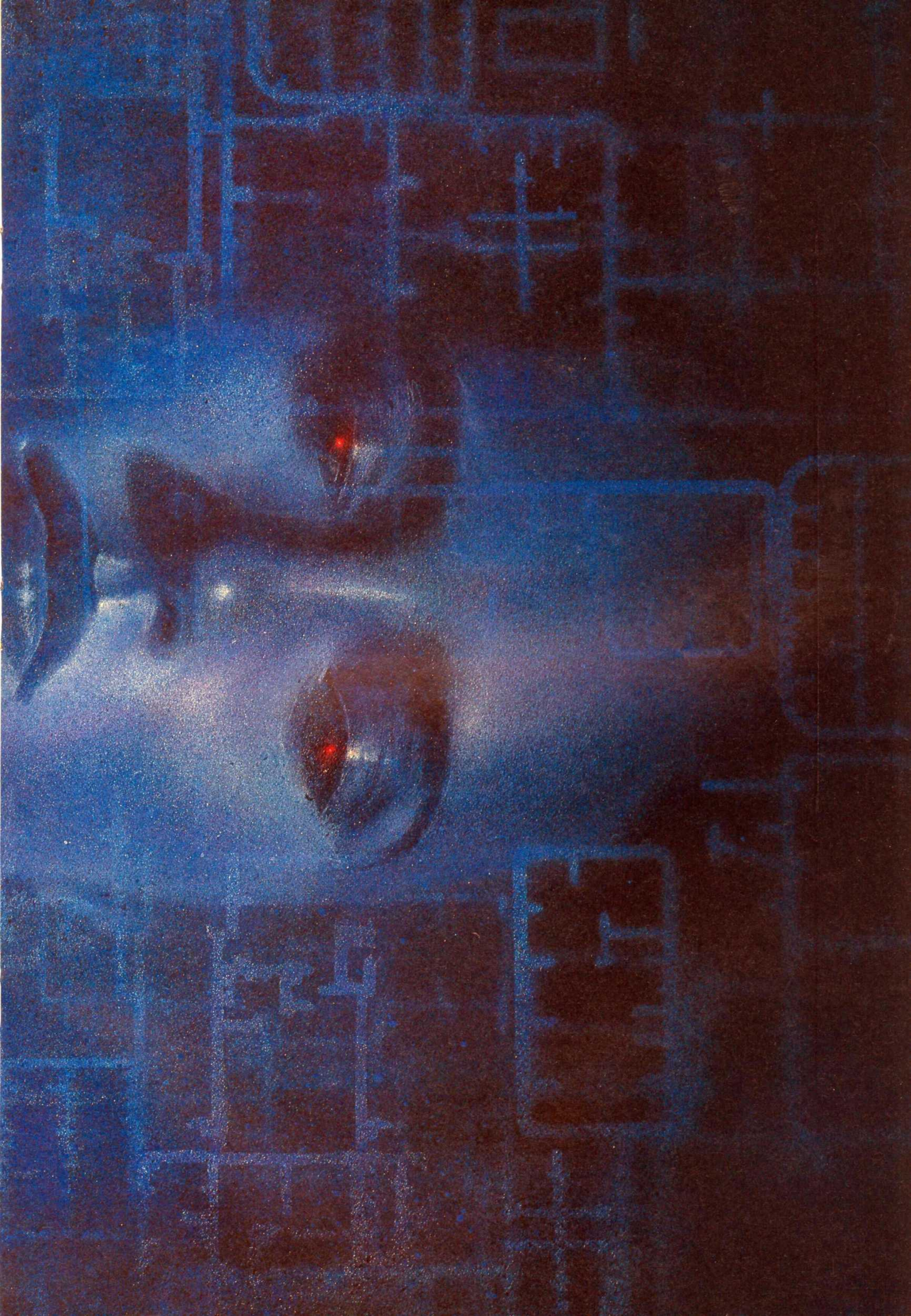
Leander

Schlechte Nachrichten für die *Tiger Crew:* In der Originalversion (und nur dort) ist statt dem Stein an der Kette ein Brett, durch das man wieder zum Ausgang kommt. Pech gehabt... ■

Obelix

Die dunkle Dimension

Hier sind für Frank und seinen C-64 einige recht hilfreiche POKE-Adressen: Die Werte für Stärke, Geschicklichkeit, Klugheit, Charisma, Attacke und Parade befinden sich an den Adressen 49224 bis 49229. Das Level kann man bei 49241 und






ocean
LETHAL WEAPON
aktueller software markt
LETHAL WEAPON, LETHAL WEAPON 2, AND LETHAL WEAPON 3 names, characters and all related


ASM
aktueller
software
markt

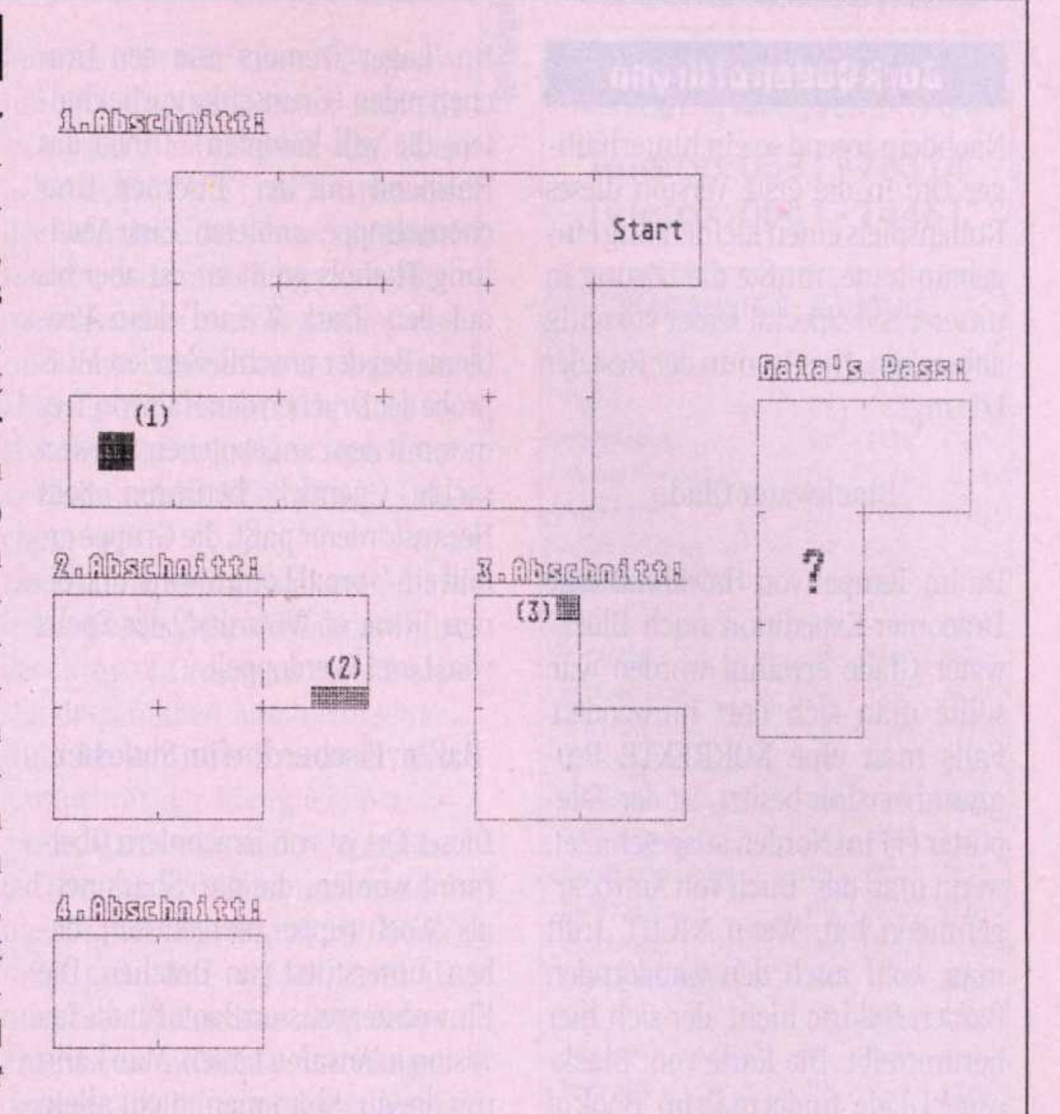
die Nahrung bei 49244 einstellen. Während bislang noch ein einfaches *POKE (adresse), (wert)* reicht, ist für die folgenden Manipulationen etwas hexadezimale Rechenkunst nötig, und zwar nach der Formel *POKE (adresse), (wert/256) : POKE (adresse-1), (wert-256*PEEK(adresse))*. Für *(adresse)* gelten dann folgende Werte:
Vital/aktuell: 49231
Vital/maximal: 49233
Astral/aktuell: 49235
Astral/maximal: 49237
Erfahrung: 49239
Gold: 49243
Die von Frank gesuchten Gegenstände gibt es in Mubrak, man braucht nur die richtigen Leute ansprechen: Der Bettler vor der Spielhölle rückt die Glasflöte für 200 Goldstücke raus, der Schmied will für das Blasrohr glatte 500 Goldstücke. ■

Stefan Palm

Final Fantasy Adventure

Vincent sollte zuerst durch die *Silver Mine* marschieren. Im ersten Abschnitt werden die ersten zwei Weichen mit der *Mattlock* umgestellt, anschließend geht es durch das schwarze Loch (1) zum Abschnitt 2. Dort geht man an die Wand, schlägt den Geheimgang auf und geht über die Treppe (2) runter und kurz nach draußen. Es folgt Abschnitt 3, wo man nur die Treppe (3) benutzen muß, um in Abschnitt 4 zu kommen. Hier wartet schon der Herrscher, der nach seinem Ableben etwas Silber hinterläßt. Aus diesem läßt man sich bei *Watts* Silberwaffen schmieden und besucht dann den *Gaia Pass*. Dort geht man an der abgebildeten Stelle nur soweit, bis sich die Türe schließt, dann geht es zu den Statuen und zum wohlverdienten Finale. ■

D.Hörig/A.Trennt



Das Schwarze Auge

Zunächst einmal zu Phillips Problemen mit seiner müden Truppe: Vielleicht sollte er den Herrschaften mal ein paar Tage Ruhe gönnen - immerhin dauert es ja nach einem ordentlichen Saufgelage auch zwei Tage, bis die Truppe wieder vollkommen fit ist. Bleiben die Charakterwerte dann weiterhin unten, sollte man es mal mit einem Besuch beim Heiler oder einer 'Wunderkur' versuchen, vielleicht hilft auch ein Besuch im Tempel - Spende und Gebet natürlich vorausgesetzt.
Und nun zu Oliver und dem Schwert *Grimmring*. Was macht man wohl mit einem Schwert? Natürlich Zeltstangen und Orkköpfe spalten. Dieses spezielle Schwert hat allerdings noch einige andere Eigenschaften: Einmal ist es magischer Natur und verleiht dem Träger erhöhte Treffsicherheit, zum anderen ist es für das Finale zwingend notwendig. und wie gelangen die Helden nun zum Finale? Der Weg dorthin führt über die Strecke von Skelellen nach Phexcaer und sollte am besten von Skelellen aus beschritten werden, da beim Durchqueren der Sümpfe sonst wichtige Gegenstände verloren gehen können. Unterwegs trifft die Party auf eine Elfe, die die letzten noch fehlenden Informationen herausrückt. Jedem normalen Abenteurer würde dies reichen, das Programm besteht allerdings noch auf einige zusätzliche Aufgaben.
So gilt es, einen auf dem Weg liegenden Dungeon zu durchforschen und ihn von einigen fiesen Orks zu säubern. Am Ende der Aktion sollte man ein Dokument finden, in dem der genaue Treffpunkt des Orkheeres vermerkt ist, und das nur von einem Helden mit entsprechenden Sprachkenntnissen entziffert werden kann. Das Aufmarschgebiet ist der Einsiedlersee, aber bevor sich die Party dorthin begibt, sollte sie sich mit Wirselkraut und anderen Heilmitteln sowie ordentlichen Waffen und Rüstungen ausstatten.
Anschließend geht es von Phexcaer in Richtung Einsiedlersee. Schon recht bald hat man den Treffpunkt der Orks erreicht. Eine letzte Rast, dann kommen auch schon die Orks anmarschiert. Während des Kampfes darf keine Magie eingesetzt werden, da sonst der Anwender zu Staub zerfällt, magische Gegenstände wie Schwerter, Ringe oder Kraftgürtel dürfen jedoch verwendet werden. Der Endkampf dauert ziemlich lange, am Schluß winkt jedoch eine nette Endsequenz. ■

Marco Behrendt

Dark Queen of Krynn

Nachdem irgend so ein hinterhältiger Orc in die erste Version dieses Rollenspiels einen kleinen Bug eingebaut hatte, mußte die Lösung in unserer SSI-Special leider vorzeitig abbrechen. Hier ist nun der Rest der Lösung...

Blackwater Glade

Da im Tempel von Hawkbluff eine Draconier-Expedition nach Blackwater Glade erwähnt worden war, sollte man sich dort hinwenden. Falls man eine KORREKTE Programmversion besitzt, ist der Teleporter (y) im Norden ausgeschaltet, wenn man das 'Buch von Amrocar' gefunden hat. Wenn NICHT, trifft man wohl auch den wandernden Barden Baldric nicht, der sich hier herumtreibt. Die Karte von 'Blackwater Glade' findet man im 'Book of Amrocar' (Journal #25), das Paßwort für die Tür im Norden ist 'HABO!LJX' und steht dort RÜCKWÄRTS drin. Wer trotz einer defekten Version gleich weiterspielen möchte, der speichere das Spiel UNMITTELBAR VOR dem Teleporter (y) und ändere im letzten SAVGAMx.QSV die Koordinaten in den Feldern 400h und 401h von 0F 07 auf 10 06 - und man steht vor der Tür zum 'Lager von Tremor'!

Vorher sollte man dieses Gebiet jedoch vollständig erkunden, nur den Verschwörern bei (2) muß man nicht folgen. Der Silberdrache Clematra in (9) bietet einen sicheren Rastplatz, und nach der Episode in Bai'or kann man von hier mit den Drachen nach Aldinanachru fliegen, das ist der EINZIGE Weg zur Zitadelle der Gnomen. Die ortsfesten Gegner in Blackwater sind nicht zu schwer, selbst die zwei 'Black Mages' und die Bakhali bei (6) sind mit einiger Vorbereitung kein Problem. Weit gefährlicher können Patrouillen von Thenols (und 'Black Wizards'!) werden, Vorhuten der Thenol-Armee. Die greifen aber hier wohl eher zufällig an. Bei dem Bakhali, der mit dem Krokodil kämpft, NICHT einschreiten - sonst schließt er sich nicht an, das hilft etwas, ist aber nicht entscheidend.

Im 'Lager Tremors' mit den Drachen reden (Grunschka zurückhalten, die will kämpfen). Ihnen das Halsband mit der 'Eisernen Drachenschuppe' anbieten. Eine Abteilung Thenols greift an, ist aber bis auf den 'Dark Wizard' kein Problem. Bei der anschließenden Mutprobe der Drachen den Hals von Tremor mit dem angebotenen Schwert sachte ('gently') berühren. Sein Herausforderer paßt, die Gruppe erhält ein 'Vorpal Long Sword' und einen 'Ring of Wizardry', der Spells vom Level 5 verdoppelt.

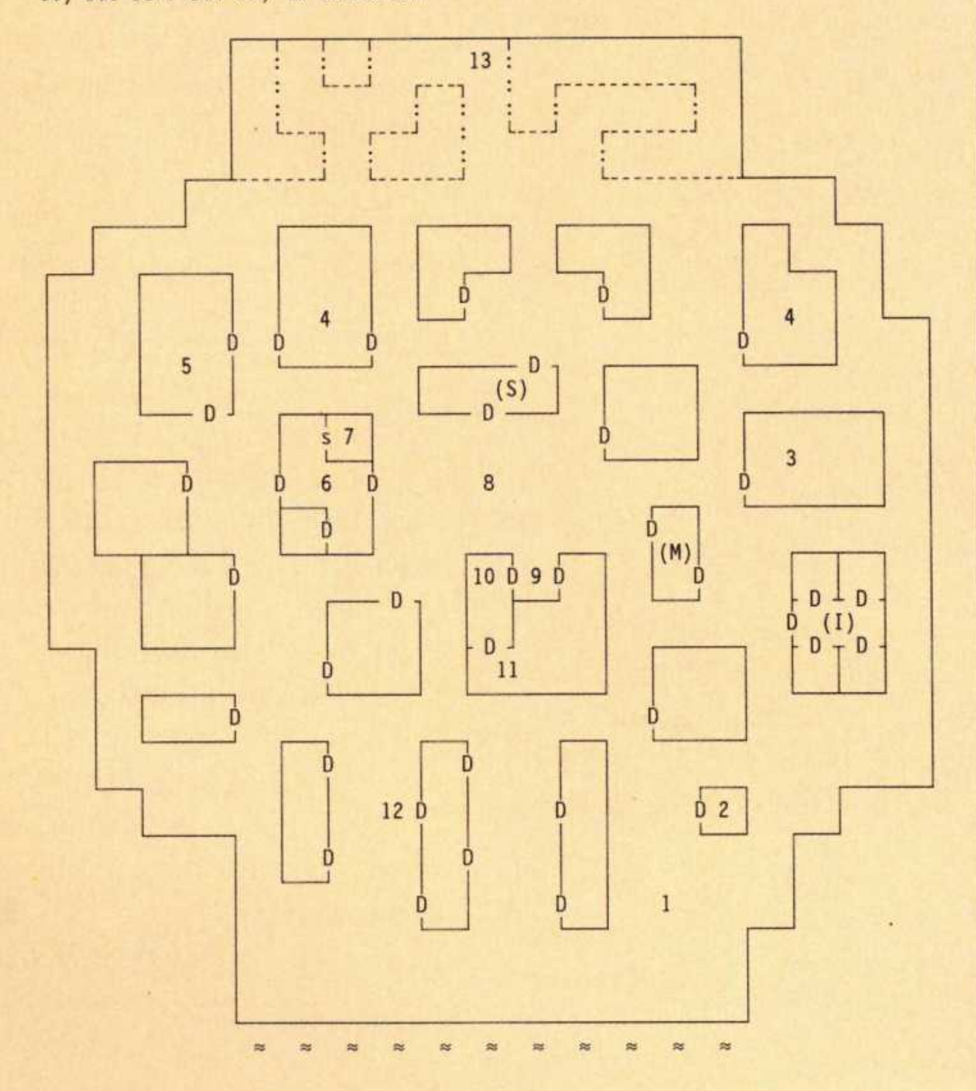
Bai'or, Fischerdorf im Südosten

Dieser Ort ist von Draconiern überrannt worden, die die 'Sharkmen' als Wachtruppe hiergelassen haben, unterstützt von Drachen. Die Einwohner müssen Boote für die Invasion in Ansalon bauen. Man kann mit diesen 'Sharkmen' nicht allein fertigwerden, sondern muß erst in der geheimen Kammer der Bibliothek Anthela, die Dorfälteste, sprechen. Antwortet die Gruppe z.B. 'Wir kommen aus Ansalon, das Böse zu bekämpfen' und danach 'Wir kämpfen gegen die Drachen', dann fängt Anthela gleich an, die Dörfler zum Widerstand aufzurufen. Auf dem Dorfplatz kommt es zur Entscheidungsschlacht mit den 'Sharkmen' und dem sie begleitenden Gesindel. Danach kann man in der Herberge rasten und sich auf den Kampf mit etwa zwölf Drachen im Wald nördlich des Dorfes vorbereiten. Eine andere Strategie ist bei der Legende zur Karte beschrieben. Nach dem Kampf findet die Gruppe einen kleinen roten Drachen, der sich freundlich verhält (!), jedoch völlig fertig ist. Füttert man das Schuppentier, gibt es wertvolle Informationen (Journal #55) über die Pläne der 'Dark Queen'.

Aldinanachru, die Zitadelle der Gnomen

Wenn die Gruppe von den Drachen bei der Zitadelle der Gnome abgesetzt wird, kann sie erst eingelassen werden, wenn sie den Wachen vormacht 'Wir sind die erwarteten Würdenträger'. Auf dem Weg erscheint der Kender Tasslehoff mit

36) Das Dorf Bai'or, im Südwesten



37) Texte zu Baior, Dorf ganz im Südosten

Man kann Bai'or am Rand überall - außer ins Wasser - verlassen. Im Norden ist Wald, da muß man sich mit Drachen herumschlagen.

1 Ankünftsplatz, wenn man Bai'or betritt.
2 Freundlich zu altem Seemann Eric sein. Er vermutet Oleg, den Priester, im Bund mit den 'Sharkmen'. 'Go save the town!'.
3 Familie, freundlich sein, erzählt, daß Draconier Bai'or versklavt haben und die 'Sharkmen' als Aufseher eingesetzt haben. 'Findet die Dorfälteste, die sich in der Bücherei versteckt!'
4 Männer rühmen sich, viele Boote gebaut zu haben
5 Jennifer und Oleg - die verdächtigen Eric, mit den 'Sharkmen' unter einer Decke zu stecken.
6 Bücherei von Bai'or
7 Hinter geheimer Tür steckt Anthela, Dorfälteste. Antworten z.B. 'Wir kommen aus Ansalon, das Böse zu bekämpfen'. Journal #24. Je nach Antwort auf Anthelas nächste Frage gibt es ZWEI mögliche weitere Verläufe. Bei 'wir werden zur Zitadelle der Gnomen gehen' kann man die 'Sharkmen' in Kämpfen (9) bis (12) schwächen, aber nicht besiegen, eh man im Norden bei (13) mit etwa einem Dutzend Drachen fertiggeworden ist. Dann kommt ein Kind aus dem Dorf gerannt und bittet um Hilfe im Kampf der Dorfbewohner gegen die 'Sharkmen', der bei (8) tobt. Antwortet man 'Wir kämpfen gegen die Drachen', dann fängt Anthela gleich an, die Dörfler zum Widerstand aufzurufen und der Kampf (8) beginnt, sobald die Gruppe den Dorfplatz betritt, (9) bis (12) finden nicht statt. Gegen die Drachen geht es erst danach, dazwischen kann man hier problemlos oder in der dann relativ sicheren 'Inn' rasten.
8 KAMPF gegen etwa 20 'Sharkmen', 10 'Rogues' und zwei bis vier Thenol-Priester auf dem Dorfplatz. Wenn man die erste Antwort bei (7) gewählt und bei (10) zwei Priester besiegt hat, nur ZWEI Priester - Kampf aber in diesem Fall erst nach (13)! Beute ein 'Ring of Fire Resistance' und 'Bracers AC2'.
9 Etwa acht 'Black Rogues' bedrohen die Gruppe - Angreifen!
10 'Rogues' und zwei Priester. Beute ein 'Scimitar+3'. Die Haifisch-Helme zerstören!
11 Nochmal eine Handvoll Gesindel ('Thugs').
12 Hier kann man beliebig oft 'Black Rogues', die die Sklavenarbeit der Dörfler beaufsichtigen, bedrohen und besiegen. Das werden aber nicht weniger, bis die Dorfbewohner nicht einschreiten.
13 Drachen greifen an, wenn man das Dorf verläßt. Zwei rote, zwei blaue, und etwa acht schwarze Drachen. Wählt man bei (7) die Antwort, das Dorf von den Drachen befreien zu wollen, kommt es vor der 'großen' Drachenschlacht zu zwei Scharmünzeln mit je einem schwarzen Drachen. Nach dem Kampf findet die Gruppe einen kleinen roten Drachen, der sich freundlich verhält (!), jedoch völlig geschwächt ist. Füttert man das Schuppentier, gibt es wertvolle Informationen (Journal #55) über die Pläne der 'Queen'. War bei (8) noch kein Kampf, ruft ein Junge die Gruppe zur Hilfe, denn die Dörfler werden bei (8) mit ihren Unterdrückern nicht allein fertig.

38) Blackwater Glade, im Sumpf östlich von New Aurim

39) Texte zu 'Blackwater Glade'

Im ganzen Gebiet viele zufällige Angriffe von 'Monstern aus dem Sumpf' und nach und nach immer stärkeren Thenol-Patroullien, so daß zum Rasten wohl nur (9) richtig sicher ist. Die Karte von Journal #25 ist korrekt, bei (x) und (y) liegen jedoch Teleport-Felder, die die Gruppe NICHT in die Ecke (14) gelangen lassen. Das hängt wahrscheinlich mit dem 'Programm-Bug' zusammen bezüglich des 'Buchs von Amrocar'. Eigentlich sollte man hier den wandernden Barden Baldric treffen und nach der Baior-Episode auch wissen, daß man die Gnomen erreichen muß (das können NUR die Drachen durch die Luft!). Das Passwort 'HABO!LJX' für die Tür bei (14) steht RÜCKWÄRTS in Journal #25. Wer weiterspielen möchte, ohne auf US GOLD mit korrekter Version zu warten, der speichere sein Spiel VOR dem Teleporter (y) und ändere im SAVGAMx.QSV die Koordinaten in den Feldern 400h und 401h von 0F 07 auf 10 06 - und man steht vor der Tür (14) !

1 Hier betritt die Gruppe Blackwater Glade
2 Stimmen! Zweimal zuhören, dann rein. Sumpfbewohner und Bakhali feilschen über Waffen und Bezahlung. Man kann sie verfolgen, erwischt sie aber nicht.
3 Zwölf Bakhali und einige 'Rogues' hausen hier.
4 Trolls und Ettins (je 6) haben einen roten Drachen in eine Ecke getrieben. Hält man die Tür offen, kann der Drache entwischen, man muß sich selbst mit den Monstern herumprügeln.
5 See-Drachen und Amphi-Drachen, Zahl wohl zufällig.
6 Bakhali-Truppe mit zwei 'Dark Mages'
7 Spinnen, mehrere Gruppen
8 Diese Räume sehen aus, als wären sie benutzt worden.
9 Silber-Drachen (Clematra) lädt zur Rast ein. Ist sicher!
10 Drei Weiße, zwei Schwarze Drachen, Draconier mit Auraks dabei, wahrscheinlich ein zufälliger Angriff.
11 Ein Bakhali kämpft gegen ein Krokodil. Nicht eingreifen! Mit dem Bakhali (Zarketh) reden, anbieten, als Zeuge für seine Tat aufzutreten. Die Wahrheit sprechen!
12 Angriff von Thenol-Kampfgruppe, mit 2 Thenol-Zauberern und einem 'Dark Wizard'. Wahrscheinlich zufällig.
13 Zarketh schließt sich an, danach geht 'Area'.
14 Tor ist erst zu erreichen, wenn der Teleporter (y) abgeschaltet ist. Das passiert im korrekten Programm wohl, wenn das 'Buch von Amrocar' gefunden ist. Ansonsten: Hexadezimal-Eingriff wie oben!
15 Drachen (Tremor und Baldric/Baldranous) sprechen mit der Gruppe, das Halsband mit der 'Eisernen Drachenschuppe' anbieten. Da greift eine Abteilung Thenols an (Zauberer, zwei Priester, einige Krieger in drei Gruppen). Den Drachen Tremor mit dem angebotenen Schwert sacht ('gently') berühren bei seinem Mut-Test gegen einen Herausforderer. Belohnung ein 'Vorpal Long Sword' und ein 'Ring of Wizardry' (verdoppelt Spells vom Level 5).

Geht man zurück nach (9) und hat man Bai'or schon befreit, dort mit dem kleinen Drachen gesprochen, bieten die 'Orthlorx' ihre Hilfe an (Journal #68) und fliegen die Gruppe nach Aldinanachru, der Zitadelle der Gnomen im Norden.

Journal #61, führt zum Lift (Journal #5). Captain Daenor schließt sich wieder an (Journal #26). Der Schacht bei (3) ist nach unten vor der Einnahme des 'Tower of Flame' nur mit unzuverlässigen Fallschirmen gangbar, und logischerweise nur ganz nach unten. Nachher klappt's mit einem Lift, aber es kommt bei der großen Siegesfeier noch zu einem Überfall von Drachen.

Der Gnomen-König will nicht helfen - Kunststück, demaskiert ihn der 'Ring of Deception' doch beim standesgemäßen Abschied (seinen Ring küssen!) als Draconier! Erst Kampf mit der königlichen Leibgarde, dann mit sieben 'Enchanted' Draconiern, alles unangenehme Gegner. Der entführte König muß gefunden werden, und da man vom Palast nur zum 'Shipyard-Niveau' gelangt (aufschlagenderweise), sollte man dort alles erkunden. Herumziehende Feinde gibt es kaum, und in dem unbenutzten Raum (4) kann man recht sicher rasten. Draconier haben sich reichlich in diese Ebene eingeschlichen, und die gefährlich explodierenden Draconier - die meisten davon 'Enchanted' - machen die einzelnen Kämpfe etwas kompliziert. Raum für Raum gut vorbereitet untersuchen, 'aufräumen', wieder rasten. Dann zur 'Workshop'-Etage aufsteigen.

Auch in den 'Workshops' gibt es einen recht sicheren Ort zum Rasten bei (15). Hier bekommt man es einmal mit Draconiern (Auraks!) zu tun, die gerade einen hochrangigen Gnom 'duplizieren' wollen. Der Kampf bei (12) ist notwendig, da Gnomen-Magier ein Portal geöffnet haben, durch das Feinde eindringen. Die 'Hall of Training' der Gnome im Westen kann nützlich sein, Level-Erhöhungen vorzunehmen (besonders bei Daenor oder Grunschka, für die 'Remove' nicht funktioniert!). Zu der Etage der 'Guest Rooms' kommt man leider nur durch Sprung in den Fallschacht und erneutes Aufsteigen von der Shipyard-Ebene.

Auf der Etage der Gäste-Zimmer liegt das Hauptquartier der Draconier, daher tut man gut daran, für die Kampfsequenz zwischen (8)

40) Aldinanachru, Palast-Level und 'Guest Rooms'

Palast - Etage

Dritte Etage, 'Gäste-Zimmer'

41) Texte und Beschreibungen zu Aldinanachru

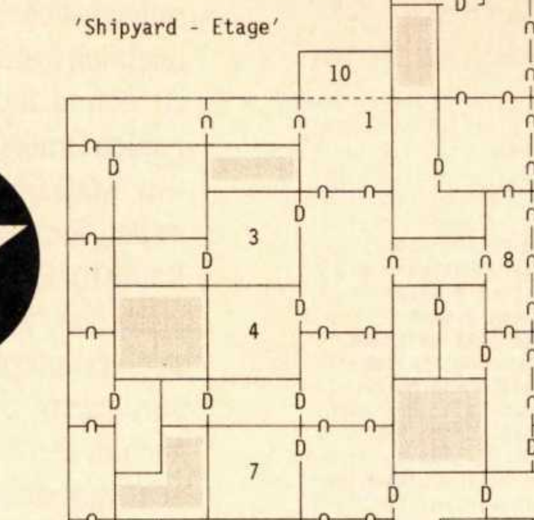
Wenn die Gruppe an der Zitadelle der Gnome ankommt, wird sie erst eingelassen, wenn sie den Wachen vormacht, 'Wir sind die erwarteten Würdenträger'. Auf dem Weg erscheint Tasslehoff mit Journal #61, führt zum Lift (Journal #5). Captain Daenor schließt sich wieder an (Journal #26). Der Schacht bei (3) ist nach unten vor der Einnahme des 'Tower of Flame' nur mit unzuverlässigen Fallschirmen möglich, und nur ganz nach unten. Nachher klappt's mit einem Lift, aber es kommt bei der großen Siegesfeier noch zu einem Überfall von Drachen.

1 Hier kommt die Gruppe an
2 Audienz beim Gnomen-König. Der will nicht helfen, entpuppt sich aber als Draconier! Erst Kampf mit etwa 18 Gnomen, danach mit sieben 'Enchanted' Draconiern, eklige Gegner.
3 Schacht (später: Lift) nach unten.
4 Ankunftspunkt in der Etage mit den Gästezimmern
5 Die 'Hunde' sind Draconier (5 Auraks, ein 'Enchanted Aurak').
6 Tür mit 'Knock'-Zauber aufbrechen
7 Mit 'Dispel Magic' das magische Schloß öffnen, dann 'Bash'
8 Zwei 'Dark Wizards' und zehn Draconier! Gut vorbereiten!
9 Acht Draconier, ein 'Dark Wizard', in zwei Gruppen. Nach dem Kampf rennt der 'König' auf die Gruppe zu. Ihm zurufen, daß er ANHALTEN soll, dann AUS DEM WEG! Ist Draconier mit Bombe ...
10 Teleporter nach 10a, der König ist da! Er warnt, umsehen ('Look behind you'). Kampf mit Draconier-Wachen und 'Dark Wizard'. Dann findet die Gruppe ZWEI Könige - aber der echte greift den falschen an, entlarvt einen Draconier. Bei 10b Teleporter zurück nach (10), Gnome-Wachen bringen König und Gruppe nach (2), der König ruft sein 'War Council' zusammen.
11 Minotauren, mit zwei 'Minotaur Magiern', dann Draconier!
12 Zwei Gruppen von Vampiren; den Mann, den man aus der Kiste zieht, zurückstoßen! Ist Vampir, will beißen.
13 Katze mitnehmen (ist erst nach Ende der Vampire zu finden!)
14 Gnome-Kind seine Katze wiedergeben.
15 Bei Siegesfeier nach Rückkehr vom 'Tower of Flame' hier Angriff der bösen 'Orthlorx', etwa 14 Drachen. Danach ist's GESCHAFFT.

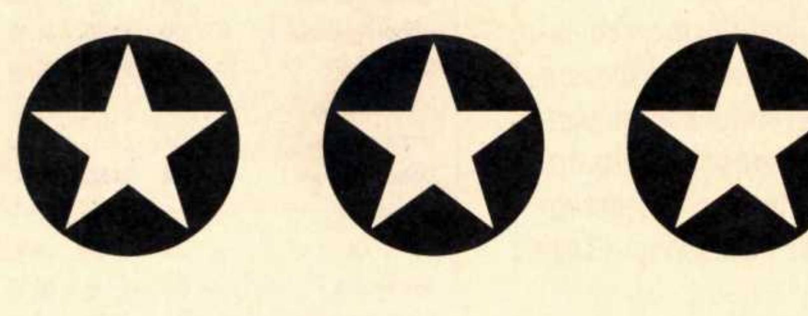




42) Aldinanachru, Shipyard



'Shipyard - Etage'



44) Texte zu Aldinanachru, Shipyard & Werkstätten

Herumziehende Feinde gibt es kaum, dafür sind die ortsfesten Gegner wegen der gefährlich explodierenden Draconier - die meisten davon 'Enchanted' - nicht von Pappe. Da man auf der Suche nach dem entführten Gnomen-König von jedem Niveau NUR zum 'Shipyard' nach unten purzeln kann und von da aus dann wieder aufsteigt, empfiehlt es sich, von unten aus 'aufzuräumen'.

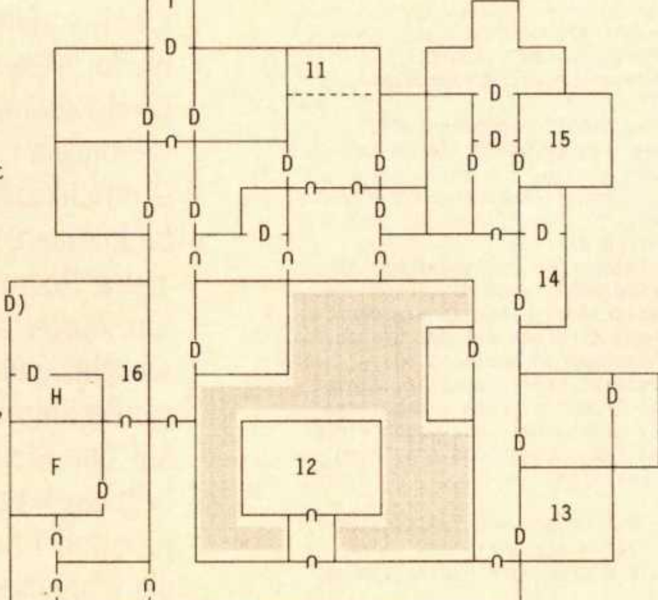
a) 'Shipyard'

1 'Aufschlagpunkt' nach jedem 'High-Tech-Abstieg' nach unten ...
2 Drei Auraks, zwei E-Sivaks und ein E-Aurak haben einen Teil der Gnomen-Flotte verbrannt und die Tür im Südwesten geschlossen.
3 Draconier greifen an - mit 'Dispel Magic' ihre Magie verpuffen lassen! Drei Auraks und ein 'Enchanted Aurak'.
4 Hier kann man recht sicher rasten
5 Sehr große Gnomen arbeiten an einem Schiff. Untersuchen! Vier 'Enchanted' Drakonier ...
6 Gleich sechs 'Enchanted' Draconier
7 Eine Handvoll Auraks, dabei ein 'Enchanted' Aurak.
8 Nach Befreiung des Königs, 'Windship Captain Perkelanamord' mit Journal #49
9 'Windship Pilot Hrumpbishmog at your service', Abflug zum 'Tower of Flame', dort Niveau 4.
10 Schacht-Sohle, hier kann man aufsteigen.

b) 'Workshops'

11 Schacht zum Runterspringen
12 Gnome-Magier haben versehentlich ein magisches Portal geöffnet, durch das ein Lich, sechs Hydras und fünf große Eisen-Golems eingedrungen sind. Beute 'Cloak of Protection'+3.
13 Ein Gnom hat Schwierigkeiten mit seiner Erfindung, mit 'pull free' rausziehen, gibt Erfahrungs-Bonus.
14 Draconier haben inen Gnom gefangen und sind gerade dabei, ihn zu 'duplizieren'. Vier Auraks, ein E-Aurak, 2 E-Sivaks.
15 Relativ sicher zum Rasten
16 Gnome-Diebe von zwei Seiten (Opfer, keine Gegner ...)

43) Aldinanachru, Werkstätten



und (10) in der Herberge zu rasten und in diese drei Gefechte nur ordentlich vorbereitet zu gehen. Dort kann man den echten Gnomen-König befreien, aber VORSICHT! Bei (9) lauert ein Doppelgänger mit einem explosiven Geschenk! Nach seiner Befreiung ist der echte Gnomen-König natürlich NICHT mehr abgeneigt, gegen die Draconier ins Feld zu ziehen. Deshalb VOR der Episode (8) bis (10) den Rest dieses Levels erkunden. Die Vampire bei (12) sind nicht ungefährlich, Spiel vorher speichern! Bei (11) kann man die Unterwanderung der Minotauren durch Draconier vereiteln. Etwa mögliche Level-Erhöhungen in der 'Hall' in der Werkstätten-Etage noch mitnehmen, denn das ist die letzte reguläre Möglichkeit dazu vor dem Flug mit 'Windships' zum 'Tower of Flame'. Abfahrt ist bei (9). Daher sollte man VORHER die Draconier auf dieser Ebene schlagen!

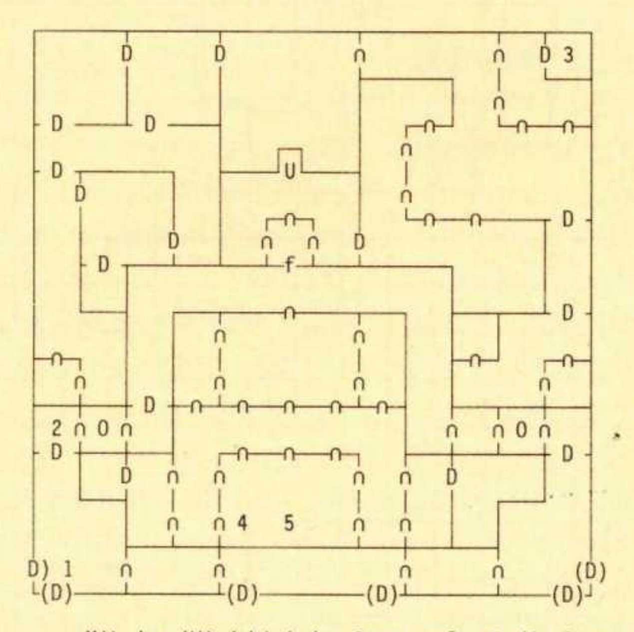
Nach der Rückkehr vom 'Tower' findet im Palast eine große Siegesfeier statt, aber VORSICHT! Die Drachen unter Tremor greifen an! Dieser letzte Kampf gegen etwa 14 Drachen ist nicht ganz einfach, da die Drachen noch VOR dem eigentlichen Kampf-Bildschirm die Gruppe mit Feuer angreifen und pro Nase für gut 40 Hit-Punkte verletzen -entsprechend verringern sich auch die Treffer einer Drachenlanze!

Der 'Tower of Flame'

Mit dem 'Windship' der Gnome gelangt die Gruppe hier bei (1) in Etage Vier des 'Tower of Flame', durch die Luken für die Bogenschützen. Die Schächte (0) sind zunächst nicht passierbar, und beim Versuch, eine schmale Brücke über den Schacht zu überqueren, stürzt die Gruppe hier durch den Schacht nach Niveau 0, verliert dabei Captain Daenor. Von dort muß man sich dann nach oben durchkämpfen. Zum Glück gibt es auf allen Etagen (außer 3) Räume zum relativ sicheren Rasten.

Im Erdgeschoß ('Level 0'), in dem die Gruppe bei (1) aufschlägt, muß man Feuerriesen, Salamander, Trolls und Ettins bekämpfen. Hat

45) Tower of Flame, Level 4



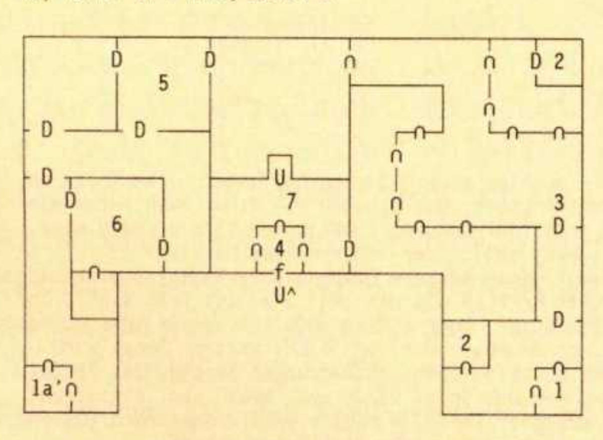
Mit dem 'Windship' der Gnome gelangt die Gruppe hier bei (1) in den 'Tower of Flame', durch die Luken für die Bogenschützen. Über die Schächte (0) kommt man zunächst nicht weg, zu Episoden (3)/(4) gelangt man erst, wenn der Turm vollständig erkundet ist, zu (5) nach Lösung der Aufgane im 'Abyss'. Bei (f) die flammende Wand kann mit geringen Verletzungen durchschritten werden.

1 Ankunftspunkt mit 'Windship'
2 Schacht im Osten, mit schmaler Brücke. Beim ersten Betreten des 'Towers of Flame' stürzt die Gruppe hier durch den Schacht nach Niveau 0, verliert dabei Captain Daenor.
  Nach dem Entern des 'Windships' im Schacht bei (8) im Niveau 3 kommt die Gruppe hier nochmal an, kann dann aber die Brücke überqueren (die bricht danach zusammen).
3 Raum relativ sicher zum Rasten
4 Schlimmer Angriff von Draconiern und Monstern, in zwei Wellen.
  a) Drei Gruppen von drei Seiten: ein 'Dark Wizard', ein Magier der Feuerriesen, ein 'Fireshadow' und ein E-Kapak; zweite Gruppe ähnlich, anstelle des 'Wizard' ein Beholder; dritte Gruppe mit einem E-Aurak und zwei E-Kapaks.
  b) Zwei Gruppen mit je einem 'Death Dragon', ein oder zwei Black Dragons, einem Lich, zwei 'Fire Minions', zwei E-Bozaks und einem E-Aurak. GUT VORBEREITEN! Nach dem Kampf wird die Gruppe in den 'Abyss', eine andere Dimension, versetzt.
5 Hier kommen die Abenteurer wieder an, wenn sie die Aufgabe im Abyss gelöst hat. Gnome haben den Saal eingenommen, Gruppe muß den Kessel auf einer Art Dreifuß untersuchen. Da schlüpft aus dem Ding im Kessel ein fünfköpfiger Drache ('Chromatic Dragon'), der für die Inkarnation Erestems, der 'Dark Queen' vorgesehen war! Der Körper von dem Ding ist nicht verletzbar, man muß die fünf Köpfe erschlagen (Drachenlanzen wirken).
  Unter dem Drachen-Ei war der 'Granthanich', der Magie-Fokus von Krynn. Das Ding schwebt durch den Boden davon, man muß hinterher. Das geht (leider) nur durch die Fallschächte, diesmal aber nach Level Eins ...





46) Tower of Flame, Level 0



Aus dem Schacht (0) im Level 4 stürzt die Gruppe hierher, beim ersten Male.

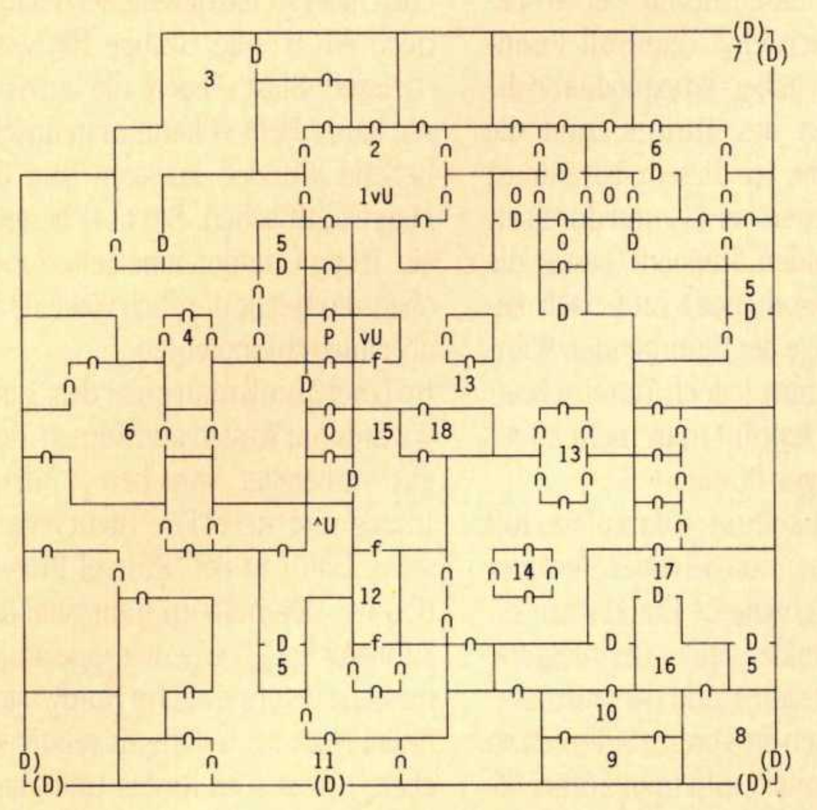
1 'Aufschlagpunkt' aus dem linken Schacht, 1a wahrscheinlich aus dem Schacht rechts.
2 Diese Plätze sind relativ sicher zum Rasten
3 Halle der Feuerriesen, fünf Feuerriesen, je zwei Magier und Schamanen der Feuerriesen, zwei Salamander und einige Ettins.
4 Feuer-Elementargeister ziegen sich nach Süden zurück. Das ist eine 'flammende Wand', etwa 4 bis 8 Verletzungspunkte bei Durchgang, führt nach Level 1 etwa ins Zentrum.
5 Ettins und Fire Giants greifen an
6 Feuerriesen, Ettins und Trolls verteidigen die Maschinen des Turmes, dann greifen nochmal 8 Eisen-Golems an. Nach Sieg über diese 'Maschinisten' explodiert die Turm-Maschinerie.
7 Die Treppe im Norden führt nach (1) im Level Eins.

man die 'Maschinisten' bei (6) besiegt - auch eine Handvoll Eisen-Golems ist dabei - so explodieren die Maschinen des Turmes, und die Teilaufgabe in diesem Niveau ist gelöst. Rasten bei (2) und durch eine der beiden Treppen (besser die NICHT-flammende) rauf nach Level 1. Einige der flammenden Wände muß man jedoch durchschreiten, sonst kommt man nicht zu allen wichtigen Punkten.

Im Level 1 kommt es darauf an, mit zwei Truppen von Beholdern fertig zu werden (Speichern! Die können einen Charakter mit 'Desintegrate' ganz wegfegen!) und den stürmenden Gnomen die Tore im Südosten zu öffnen. Danach trifft man immer öfter auf Gnomen-Truppen im Turm, die Wege bahnen und teils auch im Kampf helfen. Der Hinterhalt bei (9) mit VIER 'Dark Wizards' beinhaltet einen sehr schweren Kampf, ohne die schützende Mauer dazwischen fast nicht spielbar. Die 'Wizards' am besten einzeln durch Pfeile fertigmachen, aber so, daß jeweils der nächste noch NICHT die Gruppe für seine 'Delayed Blast'-Feuerbälle anvisieren kann! Bei (5) kann man anschließend Wunden kurieren und die Magie auffrischen. Bei (14) besteigt ein Trupp Gnomen eine Leiter nach oben, die Treppe nördlich von (11) ist aber auch zu empfehlen.

Im Level 2 muß man unter den 'Dark Wizards' im Westen aufräumen, dort gut vorbereitet vorgehen ('Mirror Image' und 'Resist Fire' nicht vergessen!). Dafür ist der 'Ring of Protection+4', den man im Hauptsaal der Zauberer bei (3) erbeutet, eine angemessene Belohnung. Im Nordwesten findet man im Gefängnis relativ sichere Plätze zum Rasten und kann eine Magierin befreien, die Elea aus dem Tal der Hulders ähnelt (gibt Bonus, sie darauf anzusprechen). Mit ihrem Bett unter einem nach oben führenden Schacht bei (6) ermöglicht sie einen Zugang zu Level 3, der wird aber später von Draconiern zerstört. Der 'Feuer-Aufzug' bei (9)

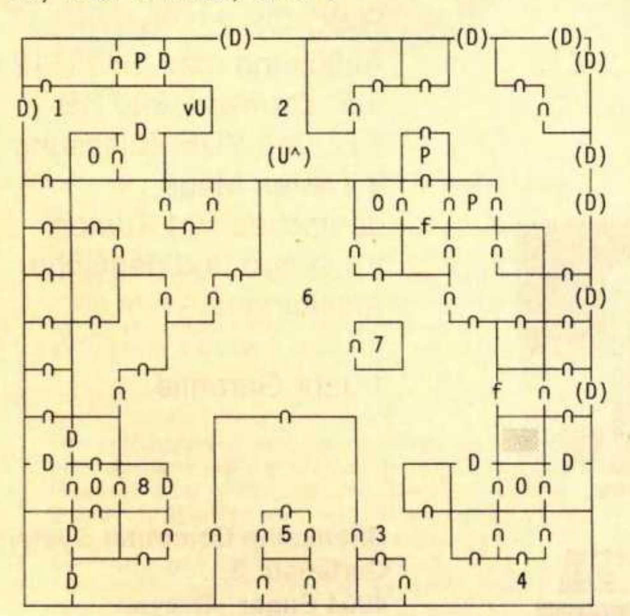
47) Tower of Flame, Level 1



Die Ereignisse (16) bis (18) erst nach dem 'Abyss' !

1 Treppe nach unten zum Level 0
2 Wenn man die Trophäenköpfe über den Torbögen herunterhaut, dann greifen etwa ein Dutzend Salamander und zwei Umber Hulks an.
3 Die Fußeisen und Handfesseln einschmelzen! Zwei Gruppen von Monstern greifen an, jeweils zwei Feuerriesen, zwei Golems und ein Feuerriesen-Magier und ein Schamane.
4 Ein Handvoll Eisengolems muß hier verschrottet werden.
5 Diese Plätze sind relativ sicher zum Rasten.
6 Vier Beholder und Salamander greifen aus allen Richtungen an
7 Zwei Beholders! Einen kann man mit einer schweren Armbrust, die hier herumliegt, erwischen.
8 Zwei Gruppen von Draconiern schlagen, dann die 'Ports' für die stürmenden Gnomen öffnen! Danach kämpfen einige Gnome mit.
9 Schlimmer Hinterhalt! Vier 'Dark Wizards', ein weißer Drache, reichlich 'Skeletal Warriors', Rogues und Bozaks greifen von
10 aus an, man hat etwas Deckung durch die Wand.
11 Feuergeister! Etwa ein Dutzend, Salamander, Elementals, Fire Minions und 'Fireshadows'.
12 Flammende Mauer, passierbar, aber tief.
13 Etwa ein halbes Dutzend Feuergeister
14 Gnomes, die eine Leiter hinaufklettern (man kann mit, muß nicht)
15 Flammendes Gesicht auf der Mauer
16 'Aufschlagpunkt' nach 'Abyss' und Sprung aus Level 4
17 Draconier mit Spiegel. Angreifen!
18 Draconier mit Spiegel. Wenn man mit Takhisis/Erestem spricht, Journal #9, aber Angriff von zwei 'Death Dragons' und Beholders. Diese Kämpfe können auch an anderer Stelle sein!

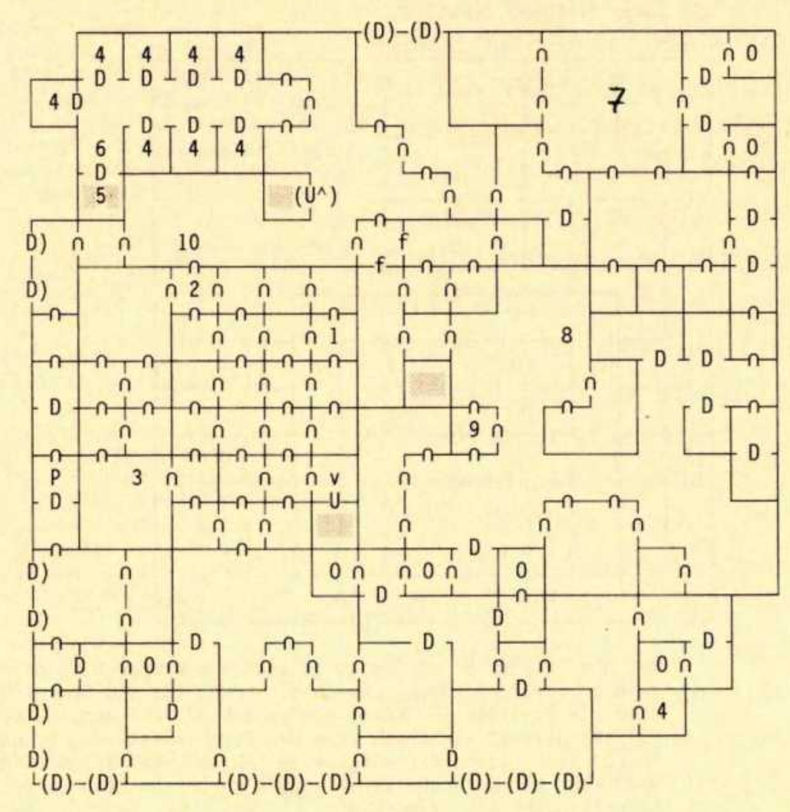
49) Tower of Flame, Level 3



Richtig sichere Orte zum Rasten scheint es nicht zu geben. Es kann in einem abgelegenen Raum klappen. Bei Bedarf den 'Lava-Lift' bei (7) benutzen und in Niveau 2 ausruhen!

1 Hier kommt die Gruppe an nach Hochklettern bei (6) in Niveau 3
2 Draconier greifen an! Danach Ettins, Feuerriesen und Golems. Die haben die Treppe (^U) nach oben verbarrikadiert.
3 Zwei Gruppen von Draconiern, meist 'E'-Typen
4 Eine Gruppe Draconier, wie bei (3)
5 Magischer Ort, in dem aus Draconiern 'Enchanted' Dracs werden. Zwei Gruppen verteidigen ihn, von zwei Seiten. Die eine Gruppe besteht aus zwei E-Kapaks, drei E-Auraks, zwei E-Sivaks und zwei E-Bozaks, die andere Gruppe ist fast gleich (ein Kapak weniger, ein Bozak mehr). Gut vorbereiten!
6 Hier liegen viele deformierte Drachenküken, da haben wohl die 'Gentechniker' der Draconier geschlampt ...
7 Lava-Aufzug, fährt nach Level 2, dort (9)
8 Hier kann (und SOLLTE!) man einem 'windship' helfen, das die Schächte im Turm befährt. Mit 'Dispel Magic' eines hohen Magiers oder Klerikers Crysia am Zaubern hindern und von einem 'Charm'-Spell befreien. Kampf gegen Draconier, Gruppe wird nach Niveau 4 hochgetragen.

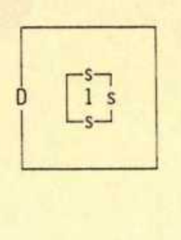
48) Tower of Flame, Level 2

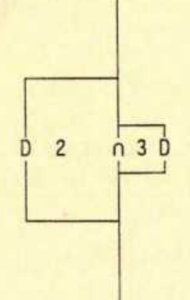


Die Episode (10) findet erst statt, wenn man nach dem 'Abyss' aus Level 1 wieder hochgeklettert ist.

1 Hier stellen sich ein 'Dark Wizard', Rogues, ein Lich und zwei 'Death Dragons'. Nicht ganz einfach!
2 Zwei 'Dark Wizards', Rogues und ein 'Lich'.
3 Hauptquartier der 'Dark Wizards'. Zwei davon hier, zusammen mit zwei Auraks und vielen 'Skeletal Warriors'. Beute ein 'Ring of Protection+4'. Danach keine weiteren Zauberer auf diesem Level.
4 Räume relativ sicher zum Rasten
5 Rufen ('Shout'). Schloß öffnen, Magierin Dahmia wird befreit. Sie ähnelt Elea (aus dem Hulderfolk), auf den Namen ansprechen.
6 Nach (5) kann man hier eine Weile mit Hilfe des Bettes von Dahmia die Etage 3 erreichen.
7 Drachen und Draconier, Beute ein 'Elixir of Youth'. Die Drachen lassen sich hier von Wunden aus dem Kampf gegen die Gnomen heilen. Man kann versuchen, die Schächte (0) im Nordosten zu sperren (mit 'Look' Möglichkeiten dazu prüfen).
8 Fire Elementals und Fire Minions greifen an.
9 Eine Feuer-Plattform bewegt sich nach oben, wenn man draufgeht.
10 ENDKAMPF im Tower! Draconier mit dem 'Granthanich', vier Wellen! Erst Draconier, dann vier Grüne Drachen und Draconier, dann sechs Drachen und Draconier, dann als letztes Aufgebot acht Drachen und Draconier. Character mit hoher 'Dexterity' sollte in der Lage sein, das Tau mit einem Pfeil zu kappen und den Windschiff-Piloten zu retten. Danach ist zwar der 'Granthanich' in der Lava verloren, aber die Aufgabe hier gelöst, es geht zurück nach Aldinanachru.

50) Der 'Abyss', eine andere Dimension





Der 'Abyss' ist eine andere Dimension, nahezu ohne Konturen, mit bizarren Monstern. Das Gebäude (1) findet man, wenn man nach Osten geht (der Kompass funktioniert!) und durch eine der 'illusionary walls' den inneren Raum betritt.

1 Schwerer Kampf gegen mehrere Drachen (die im Abyss ganz anders aussehen, aber KÄMPFEN wie das, was sie laut Text sind!) und reichlich Draconier. Sehr gut vorbereiten, sogar 'Haste' ruhig anwenden, denn im Abyss darf man NICHT rasten! Sonst wird Takhisis bei (2) mit ihren Beschwörungen fertig, das Portal verschlossen und das Spiel verloren! 'Heal' etc. einsetzen! Der befreite Magier Raistlin Majere will Gruppe nach (2) führen. Dazu um Haus nach Süden, dann nach Osten gehen!
2 Portal, vor dem Takhisis in ihre Zauberei vertieft ist. NICHT angreifen, viel zu stark (Party stirbt einfach ohne normale Kampf-Screen, keine Chance!). Um sie herum kriechen ('creep'), zweimal bis vors Portal. Dann WARTEN ('wait'), wenn nicht, warnt Raistlin, daß man NICHT durchs Portal springen soll, solange es noch durch Nebel ('fog') verhüllt ist. Wer's dennoch tut, verschwindet einfach in der Dimensions-Suppe. Wenn Raistlin einen Stein nach der magischen Glocke wirft und verfehlt, das durch einen Character mit hoher 'Dexterity' besser machen. Einen Feuerball nach Erestem/Takhisis werfen, wenn das als Option durchs Programm angeboten wird. Warten, bis der Nebel verschwindet und DANN mit 'Jump' durchs Portal. Raistlin bleibt bei der 'Dark Queen'.
3 Das Portal, das nach (5) im Level 4 des 'Tower of Flame' führt. Falls WEDER Takhisis noch das Portal zu finden sind, war man ZU LANGSAM und darf bis zum Ende aller Tage den Abyss erkunden ...

funktioniert jedoch. Bei (7) muß man die Drachen und Draconier schlagen, die sich dort für den Kampf in der Luft gegen die Gnomen-Windschiffe stärken. Man kann versuchen, die Schächte nach draußen im Nordosten zu sperren ('Look' verwenden).
Im Level 3 scheint es richtig sichere Orte zum Rasten nicht zu geben. Es kann aber in einem abgelegenen Raum klappen. Ist die Gruppe sehr erschöpft, den 'Lava-Lift' bei (7) benutzen und in Niveau 2 ausruhen! In diesem Niveau muß man gegen viele Draconier kämpfen, meist die 'Enchanted'-Version. Kunststück, ist doch hier der magische Ort, an dem aus 'normalen' Draconiern diese 'E-Typen' hergestellt werden, bei (5)! Selbstverständlich verteidigen die Dracs diesen 'Font' erbittert. Gut vorbereiten! Und nach Säuberung dieser Etage am besten nochmal in Etage 2 rasten, oben wird es gefährlich! Wenn man nämlich bei (8) dem 'Windship' hilft, kann man mit 'Dispel Magic' eines hohen Magiers oder Klerikers Crysia am Zaubern hindern und von einem bösen 'Charm'-Spell befreien. Dann kommt es zu einem Kampf gegen Draconier, und die Gruppe wird nach Niveau 4 hochgetragen. Jetzt hält die schmale Brücke über den Schacht (0) einmal, und die Gruppe gelangt zum Haupttempel bei (4). Man kann im Norden des Tempels vorher die flammende Wand durchschreiten und im relativ leeren Nordteil dieser Etage bei (3) rasten. Den Kampf gegen die Draconier im Tempel sehr gut vorbereiten. Eventuell ist es sinnvoll, hier schon einmal 'Haste' einzusetzen, auch wenn die Characters dadurch um ein Jahr altern. In zwei Wellen stürzen sich insgesamt fünf Gruppen von Monstern auf die Party! Dabei ist alles, was gut und gefährlich ist: ein 'Dark Wizard', ein Beholder, 'Death Dragons', ein Lich und 'Enchanted Auraks'. Entgegen den Informationen im 'Journal' explodieren die aber NICHT wie ein 'Fireball', sondern verletzen nur direkt Umstehende (Abstand schadet trotzdem nicht...). Nach dem Kampf werden die Abenteurer direkt in den Abyss, eine andere Dimension, versetzt, OHNE eine Gelegenheit zum Rasten! Daher 'Heal' etc. verwenden!

Der Abyss, eine andere Dimension

Der Abyss ist eine fremde Dimension, nahezu ohne Konturen, mit bizarren Monstern. Das Gebäude (1) findet man, wenn man vom Ankunftspunkt nach Osten geht (der Kompaß funktioniert!). Sollte man dieses Gebäude nach etwa 20 Schritten noch nicht gesehen haben, etwa acht Schritte nach Norden gehen und weiter nach Osten. Zum Punkt (1) tritt man durch eine der 'Illusionary Walls'. Innen wird Raistlin Majere von Monstern gefoltert. Der Kampf gegen diese Gegner ist schwer, dabei sind mehrere Drachen, die im Abyss zwar ganz anders aussehen, aber kämpfen wie das, was sie laut Text sind. Dazu kommen reichlich Draconier. Nochmal sehr gut vorbereiten, sogar 'Haste' ruhig anwenden, denn im Abyss darf man nicht rasten! Sonst wird Takhisis bei (2) mit ihren Beschwörungen fertig, das Portal ist verschlossen und das Spiel verloren! 'Heal' etc. einsetzen! Der befreite Magier Raistlin Majere will Gruppe nach (2) führen. Dazu um Haus nach Süden, dann nach Osten gehen! Vor dem Portal (3) trifft man (hoffentlich) auf Takhisis, die in ihre Zauberei total vertieft ist. AUF KEINEN FALL angreifen, sie ist viel zu stark (die Party stirbt komplett, ohne normale Kampf-Screen - keine Chance!). Um sie herumkriechen ('creep'), zweimal bis vors Portal. Dann WARTEN ('wait'), wenn nicht, warnt Raistlin, daß man NICHT durchs Portal springen soll, solange es noch durch Nebel ('fog') verhüllt ist. Wer's dennoch tut, verschwindet in der Dimensions-Suppe. Wenn Raistlin einen Stein nach der magischen Glocke wirft und nicht trifft, das Ganze durch einen Character mit hoher 'Dexterity' besser machen lassen. Wenn es das Programm als Option anbietet, einen Feuerball auf Takhisis werfen, dann wieder warten, bis der Nebel verschwindet und DANN mit 'Jump' durchs Portal. Raistlin kämpft mit der 'Dark Queen' und bleibt im Abyss. Falls WEDER Takhisis noch das Portal zu finden sind, war man ZU LANGSAM und darf bis zum Ende aller Tage den Abyss erkunden...

Tower of Flame, NACH dem Abyss

Bei (5) im Niveau vier des Turmes kommen die Abenteurer aus dem Abyss wieder an, wenn sie denn kommen. Gnome haben den Saal eingenommen, die Gruppe muß den Kessel auf einer Art Dreifuß untersuchen. Da schlüpft aus dem Ding im Kessel ein fünfköpfiger Drache in fünf Farben ('Chromatic Dragon'), der für die Inkarnation Erestems, der 'Dark Queen', vorgesehen war! Dieser Drache greift sofort (und sehr schnell) FÜNFMAL an, sein Körper ist nicht verletzbar, man muß die fünf Köpfe einzeln erschlagen (Drachenlanzen wirken). Unter dem Drachen-Ei war der 'Granthanich', der Magie-Fokus von Krynn. Das Ding schwebt durch den Boden davon, man muß hinterher. Das geht (leider) nur durch die Fallschächte, diesmal aber nach Level eins. Im Level eins landet man bei (16), trifft mehrfach Draconier mit einem Spiegel. Angreifen! Läßt man sich auf ein Gespräch mit Takhisis (durch den Spiegel) ein, so benutzt sie das zu einem üblen Hinterhalt mit Angriff von zwei 'Death Dragons' und Beholders. Der Ort dieser Kämpfe wird wahrscheinlich zufällig bestimmt. Im Level zwei kommt es danach zum ENDKAMPF im Tower! Draconier versuchen, den 'Granthanich' wieder in ihre Gewalt zu bekommen, vier Wellen von Gegnern müssen 'geschafft' werden: erst Draconier, dann vier grüne Drachen und Draconier, dann sechs Drachen und Draconier, dann als letztes Aufgebot acht Drachen und Draconier. Ein Character mit hoher 'Dexterity' sollte in der Lage sein, das Tau, mit dem der 'Hrumpbishmog' den 'Granthanich' aus der Reichweite der Draconier gezogen hat, mit einem Pfeil zu kappen und damit den Windschiff-Piloten zu retten. Danach ist zwar der 'Granthanich' in der Lava verloren, aber die Aufgabe hier gelöst, es geht zurück nach Aldinanachru. In Aldinanachru nochmal die Trainings- und Rastmöglichkeiten nutzen. Der Lift funktioniert jetzt, denn es kommt ja noch zum Gefecht mit den Drachen auf der Siegesfeier... ■

H. J. Waldow

HOW TO PLAY Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!

Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist. Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wieder mal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt. Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit "Euer Exzellenz", "Sehr geehrter" oder "Ey Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Grapholo-ge gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt. So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen sein, aber auch ausführlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich. Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde. (Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.)

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch (Tel.: 05651/929-901, Michael Anton), ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet.

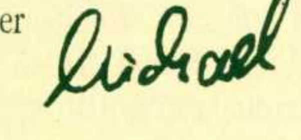
Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit dauern. Normalerweise beginnen wir eine Woche nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut. So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,

Euer







WAYNE WIRD'S WISSEN



▲ *Wunderschön: Die Torszene als Großbild-Replay*

WAYNE GRETZKY HOCKEY 3

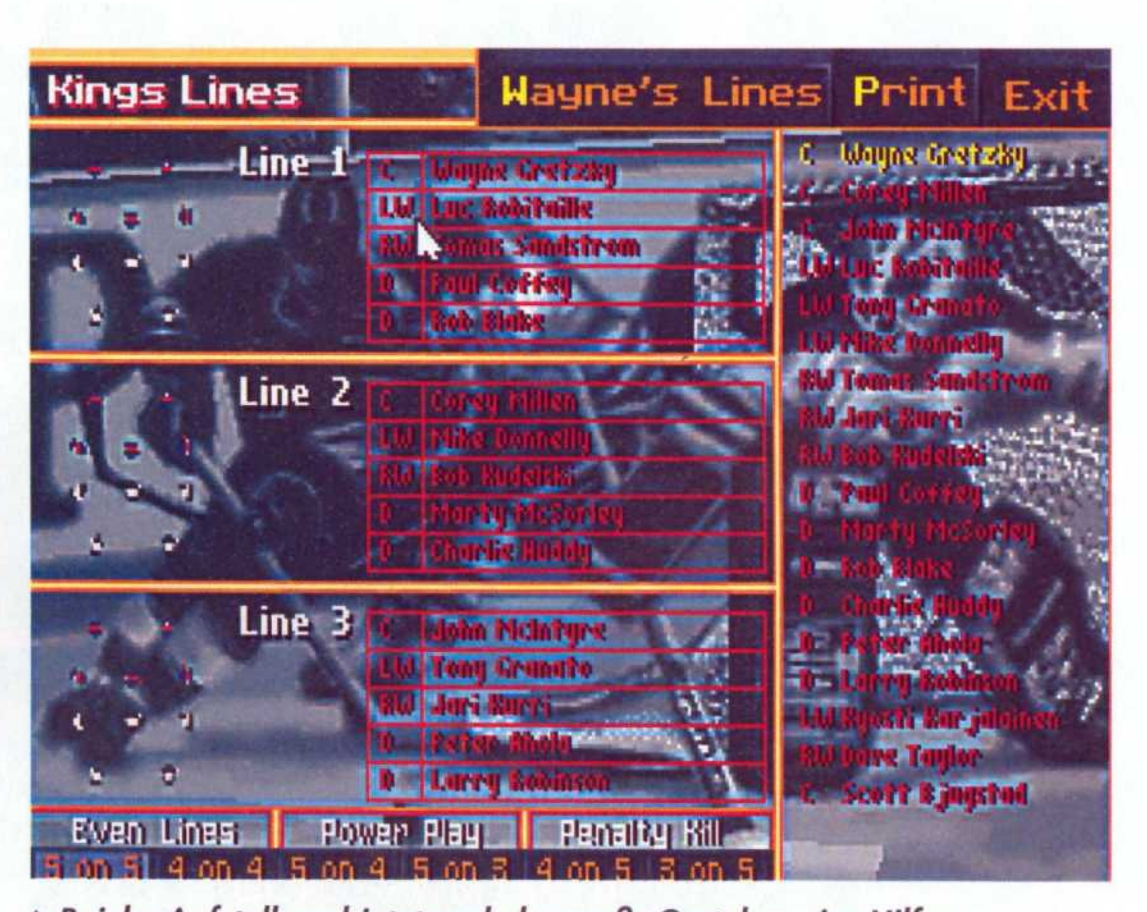
System: **PC** *(mind. 386/25, HDD, VGA, 512 KB EMS, 2 MB RAM, unterst. Soundblaster, Soundblaster Pro, AdLib, Roland MT-32/SCC-1/SC-55)*, geplant für: –, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Bethesda Softworks, USA**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Der wohl berühmteste Spieler der NHL, Wayne Gretzky, stand wieder Pate: Zum dritten Mal trägt ein Eishockeyspiel seinen Namen. Besser, bunter und beeindruckender findet Wayne das Spiel, und dafür will er einstehen. Wir nahmen den Crack beim Wort und suchten Beweise für seine Behauptungen: Ist WAYNE GRETZKY HOCKEY 3 wirklich das LINKS für Eishockey-Fans?

Den großen Worten sollen schließlich Taten folgen. Denn nach den ersten beiden Teilen dieser Trilogie darf man gespannt sein, ob dem Hersteller **Bethesda** tatsächlich nochmals eine Steigerung gelungen ist. Die augenfälligste Änderung betrifft die Spielperspektive. War bislang die Vogelperspektive ein unausweichliches Muß, darf der Spieler nun zwischen dieser und einer 3D-Darstellung wählen. Und nicht nur das: Das Tempo der wilden Hatz nach dem Puck ist in 20 Stufen einstellbar. Das ist gerade für Anfänger ein sehr brauchbares Feature.

Was ihnen nämlich zumeist fehlen wird, ist der gekonnte Umgang mit der Steuerung. Zwar unterstützt **Wayne Gretzky Hockey 3** Joystick, Maus und Keyboard, doch mit keinem der drei Eingabegeräte will es auf Anhieb so recht klappen. Mit einer Taste kann von einem Mitspieler ein Paß verlangt werden, mit der anderen wird aufs feindliche Tor geballert, und um diese beiden Tasten kommen auch die glücklichen Joystick-Besitzer nicht herum, die ansonsten die bequemste Steuerung für die eigene Spielfigur haben. Recht unglücklich ist die Maussteuerung gelöst worden, muß doch der arme Torjäger immer dem Mauscursor hinterherhecheln. Mit der Tastatur wird zwar direkt gesteuert, doch kommt der Mann der Wahl nicht so recht in Wallung und schliddert dem Geschehen nur hinterher.

Was zählt ist also Übung und Übersicht. Doch auch hier hapert es: Der Puck ist viel zu unauffällig, und selbst in der



▲ *Bei der Aufstellung bietet auch der große Gretzky seine Hilfe an*





▲ *Jagdszenen im Torraum*

großzügig und durchaus gut animierten 3D-Darstellung schwer auszumachen. Will man trotzdem am Ball, sprich am Puck bleiben, hilft nur noch die Automatikumschaltung zum jeweils pucknächsten Spieler.

Überhaupt kann man bei WGH3 so ziemlich alles der Automatik überlassen - oder eben nicht. Neben der Aktion auf dem Eis darf gecoacht werden, können die Aufstellungen geändert, eigene Spielzüge abgespeichert und sogar der Schiedsrichter ausgewechselt werden.

Klotzen, nicht kleckern hieß auch die Devise beim Outfit des Games. Sprachausgabe und Soundeffekte gibt es satt, und die Genießer können sich Torwiederholungen in einer fein animierten Nahaufnahme reinziehen und für die Nachwelt archivieren.

Das nette Design kann jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß es immer noch keinen Ligamodus gibt (!). Hier soll an einem Extraprodukt, dem *NHL-Simulator*, noch kräftig verdient werden. Bleibt als wirklich weltbewegende Neuerung nur die 3D-Perspektive. Sofern man die Zähne zusammenbeißt und die Steuerung geradezu verinnerlicht, ist WGH3 deshalb auch gut gemachte Unterhaltung. Im Vergleich zu einem Konkurrenten wie *EA Hocky* läßt uns der gute Wayne allerdings ziemlich kalt.

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Realitätsnähe	7
Motivation	7
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

Im Umkleideraum verbergen sich alle wesentlichen Menüs ▼

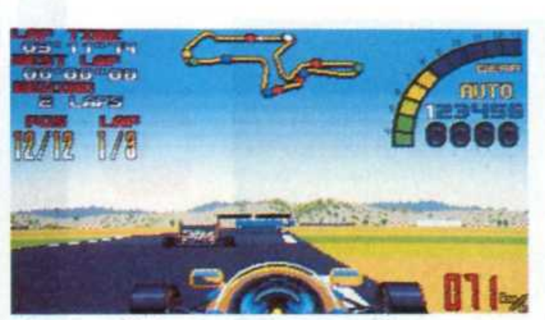


NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

System: **Amiga** *(mind. 1 MB, unterst. Festplatte)*, geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Gremlin**, Muster von: **Softgold**, 4044 Kaarst.

Pole Position

Frage: Was macht Ihr, wenn Ihr ein mittelmäßiges Autorennspiel habt, das sich dennoch gut verkaufen soll? Antwort: Ihr packt einen lächelnden Formel-1-Star auf die Packung und hofft aufs Beste. Diese moderne Verkaufsweisheit hat sich Gremlin zu Herzen genommen, und so heißt ihr neuestes Game folgerichtig NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP.



▲ *... auf dem Weg ins Ziel*

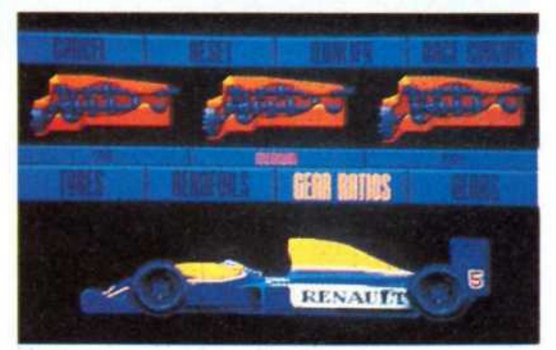
Tatsächlich bietet das Spiel zahlreiche Optionen, die den tristen Compi-Formel-1-Alltag versüßen.

Extra für Fahranfänger hat **Gremlin** eine 'Driving School' integriert, in der ihr mit variablem Tempolimit gefahrlos Eure Runden drehen könnt. Wer will, kann sich von Nigel höchstpersönlich nützliche Tips geben lassen. Obwohl, so gut sind sie nun auch wieder nicht, beschränkt er sich doch zum Beispiel darauf, Euch nach einem Crash zu raten, die Barrikade das nächste Mal zu umfahren. Ha! Ha!

Wenn Ihr fit genug für ein Rennen seid, geht's auf die 16 berühmtesten Formel-1-Pisten dieser Welt. Im Kampf gegen Senna & Co. dreht sich alles um die begehrten Welt-Cup-Punkte, die letztlich über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Vor jedem Wettkampf könnt Ihr Euren Hobel ordentlich umfrisieren, um ihn optimal an die jeweilige Strecke anzupassen. Sobald Ihr dann in Eurem Williams-Renault sitzt, wird sich zeigen, wie glücklich die Wahl der Reifen und des Getriebes war. Ansonsten ähnelt **Nigel Mansell's Word Championship** all den anderen 0815-Autorennspielen. Nichts, was es nicht schon irgendwie gegeben hätte. Immerhin ist die Grafik recht flott und der Sound erträglich. Wer also bereits *Formula 1 Grand Prix* sein Eigen nennt, sollte sich das Geld sparen. Ansonsten: Vorher Probespielen! ■

mkl



▲ *Gut frisiert ist halb gewonnen*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Realitätsnähe	8
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SENSIBLE SOCCER V1.1

System: **Amiga** *(alle Modelle, mind. 512 K)*, geplant für: **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Sensible Software, England**, Muster von: **Hersteller**.

Nachschuß

Die Programmierer von SENSIBLE SOCCER haben zum Nachschuß angesetzt: Mit der neuen Version ihres Fußball-Hammers wollen sie nun auch die letzten kleinen Vorteile von 'Kick Off 2' wettmachen.



▲ *Torhüter bekamen Spezialtraining*



Gleich einmal vorweg: Im spielerischen Rahmen hat sich bei **Sensible Soccer V1.1 - 1992/93 Season Edition** nicht viel getan. Warum auch, ließ die Ur-Version doch eigentlich keine Wünsche offen, bis auf verbesserte Torhüter, offen. Und genau an diesem Punkt hat **Sensible Software** angesetzt und die Keeper einem Spezial-Training unterzogen. Ergebnis: Spektakuläre Paraden sind an der Tagesordnung, und Torschüsse sollten besser vorbereitet werden als bisher.



▲ *Menü vom Feinsten*

Die neue Rückpaß-Regel wird nun berücksichtigt, und Fouls werden geahndet. Je nach Schwere der Unsportlichkeiten gibt's Gelbe oder gar Rote Karten. Doch damit nicht genug: Macht es sich ein Spieler zum Vergnügen, Karten zu sammeln, so darf er einige Wochen - variiert von der Anzahl der farbigen Pappen zum Beispiel - mit der Tribüne anstatt dem Rasen vorlieb nehmen.

Desweiteren entsprechen die Spielernamen und deren Team-Zugehörigkeit der aktuellen Saison, und es gibt neue Wettbewerbe wie Weltmeisterschafts-Qualifikation und Europapokal in einem neuem Modus.

Das war's eigentlich im großen und ganzen. Leute, die Sensible Soccer bereits ihr Eigen nennen, brauchen die V1.1 wohl nicht. Anderen ist sie aber auf alle Fälle bedingungslos zu empfehlen, da nun auch die letzten Minuspunkte gegenüber **Kick Off 2** wettgemacht wurden. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	9
Sound (Effekte)	10
Realitätsnähe (jetzt)	11
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

PREMIER MANAGER
- PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **Atari ST**, **PC**, Hersteller: **Gremlin Graphics**, England, Muster von: **Hersteller**.

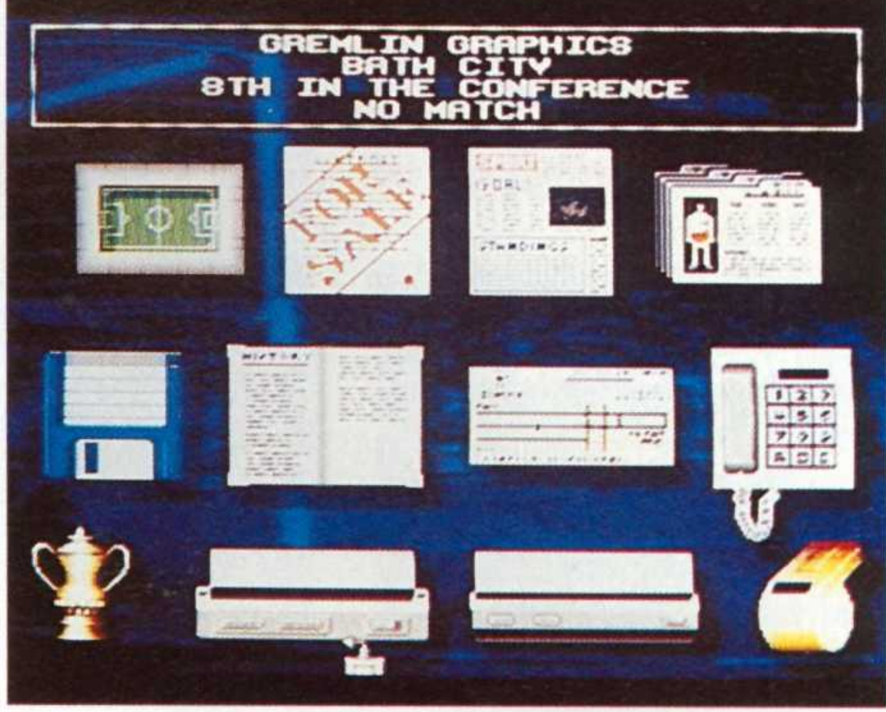
Soccer forever

Wie viele Fußball-Manager gibt es mittlerweile? Ich möchte sie nicht zählen müssen, zumal ein Ende nicht in Sicht ist. Auch GREMLIN schmeißt nun einen auf den Markt, der natürlich viel besser als alle anderen sein soll.

In der Tat sieht das demnächst erscheinende Programm recht ordentlich aus. Die zahlreichen Features lassen ein komplexes Spiel vermuten: Da wären beispielsweise 3450 'echte' Spielernamen, fünf Divisionen, sechs Pokal-Wettbewerbe, Trainingseinheiten für die Spieler etc. p.p. Zu einem modernen Fußball-Manager - und dazu möchte **Gremlin Graphics** den **Premier Manager** freilich zählen - gehört natürlich auch das Geschäft mit den Sponsoren, einem Transfermarkt und so weiter. Beinahe standesgemäß dürfen vier Hobby-Manager ihr Glück in der Welt des Fußballs versuchen. Ziel ist es - wer hätte es gedacht - mit seiner Mannschaft möglichst schnell in die höchste Division aufzusteigen und ein gesundes finanzielles Polster einzuheimsen. Highlights der Matches können übrigens in verschiedenen Geschwindigkeiten angeschaut werden.

Wenn man Gremlin Glauben schenken darf, so sehen wir natürlich dem ultimativen Spiel dieses Genres entgegen. So 'schlimm' wird's wohl nicht werden, aber ein anständiges Programm können wir erwarten. Einen ausführlichen Test zu Premier Manager werdet Ihr voraussichtlich in der folgenden Ausgabe finden. ■

hja

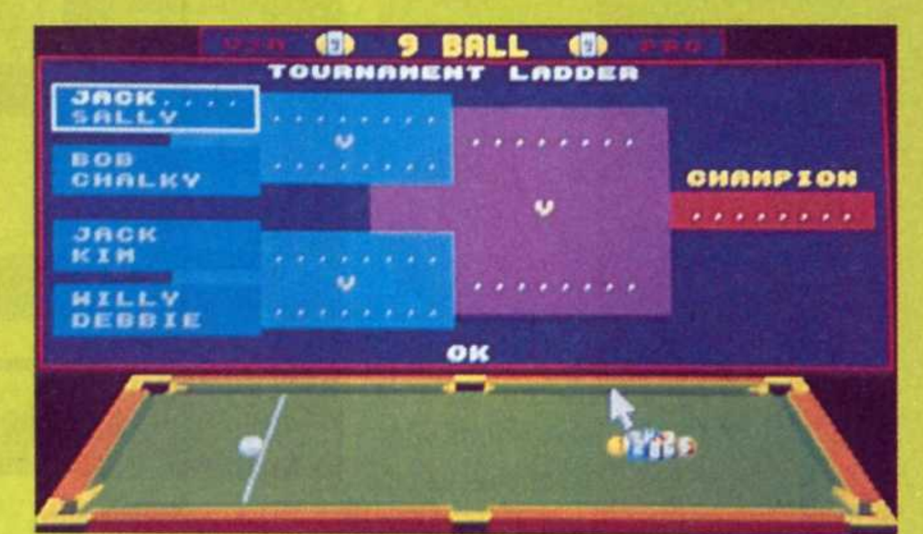


Das Büro eines Managers ▶

Billard für Fußfaule

ARCHER MACLEANS POOL BILLARD

System: **Amiga**, geplant für: **PC, Atari ST/STE**, empf. VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **Virgin**, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Auf dem Weg ins Viertelfinale*

Kalter Wind pfeift um die Häuser, treibt den Sprühregen vor sich her und die Straßenlaternen machen den kläglichen Versuch, die ganze Sache ein wenig heller zu gestalten. Genau die richtige Zeit, um durch die Stadt zu stiefeln und nach einem freien und halbwegs intakten Billardtisch zu suchen.



▲ *Der Tisch ist gedeckt ...*

Das ist jetzt vorbei: Virgin hat nun auch die Pool-Umsetzung für den Rechner in heimeliger Wärme verbrochen. Wer den Vorläufer *Jimmy White's Whirlwind Snooker* gesehen und gespielt hat, der weiß jetzt genau, was auf ihn zukommt. Denn **Archer Macleans Pool Billard** hat die identische Benutzeroberfläche und die gleiche Vektorgrafik verpaßt bekommen. Nur das eben die Spielregeln etwas anders sind. Gespielt werden kann wahlweise Neuner-Pool, oder der in good ol' Germany verbreitete Achterball. Wer keinen menschlichen Gegner hat, der kann gegen eine Riege unterschiedlich starker Gegner antreten, ein Turnier abziehen oder ein vergangenes Spiel angucken.

Die Optionen sind reichlich. Auch in Sachen Spielbarkeit hat sich zum Vorgänger nichts geändert: Der Tisch kann stufenlos aus allen Blickwinkeln und Entfernungen betrachtet und der Stoßkugel kann in alle Richtungen ein Drall mit auf die Reise gegeben werden. Die Queue-Spitze kreiden gehört ebenso zur Ausstattung, wie eine einblendbare Peillinie, die gerade den Anfängern am Rechner-Pool eine ordentliche Hilfe sein wird.



▲ *... zugestoßen ...*

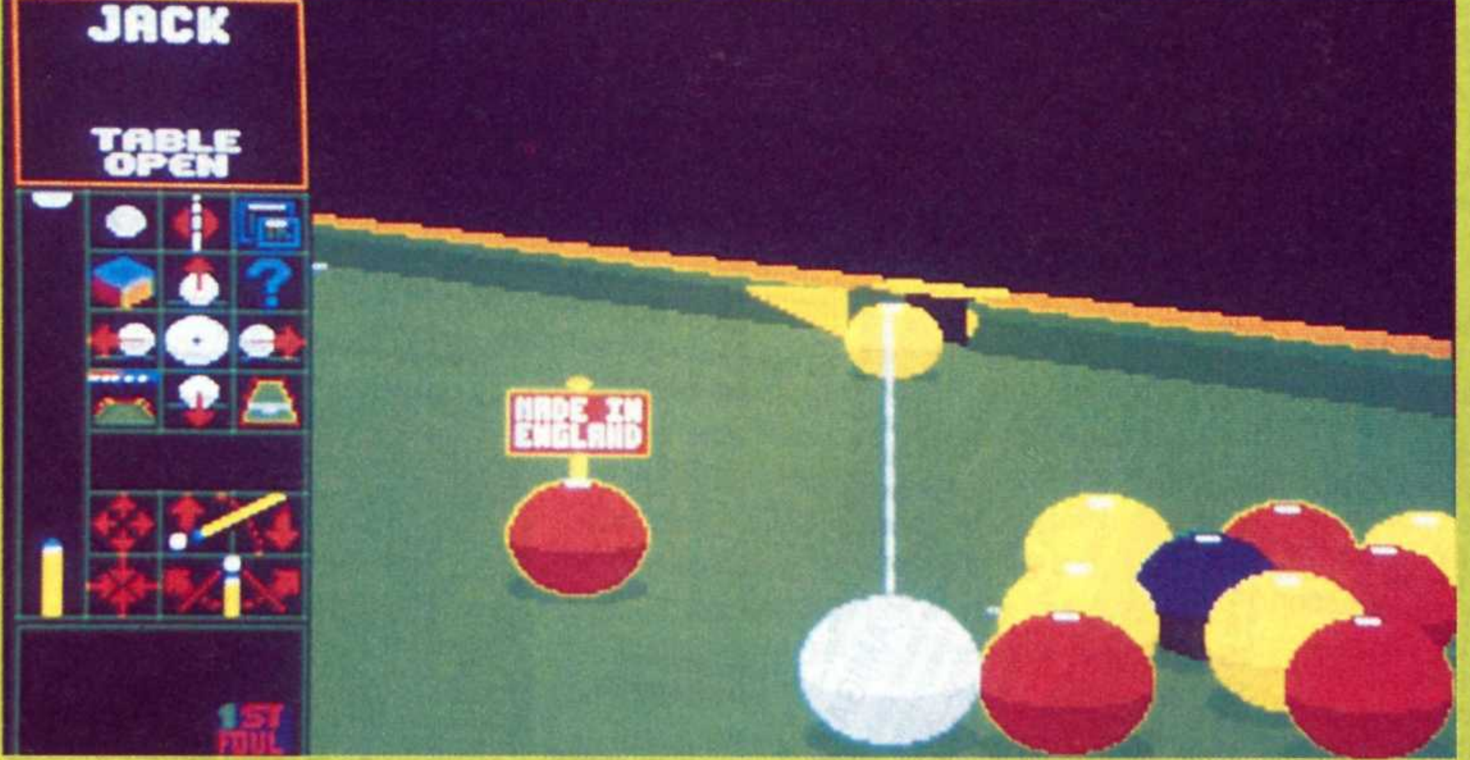


▲ *... und versenkt!*

Auch die kleinen Gags mit den grinsenden Bällen und den "Made in. . ."-Schildern, die auftauchen, wenn man zu lange überlegt, sind beibehalten worden. Schade ist eigentlich nur, daß die Kugeln beim klassischen Achterball nicht die typischen Farben und Ziffern haben, sondern nur noch rot und gelb sind - die Acht einmal ausgenommen.

Unterm Strich ist es ein Billardspielvektorlehrprogramm (schönes Wort, gelle?) für Anfänger und ein Pflichtwerk für fußfaule Semiprofis. Für einen begehrten Hit-Stern hätte es aber ein echtes Update mit besserer Grafik sein müssen. ■

Marcus Höfer



▲ *Maß genommen ...*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

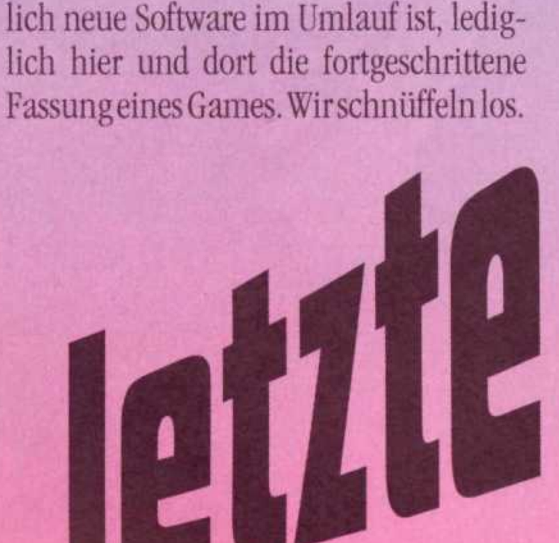

Power Competition
Have fun & good luck ★
Schwarz, stark und komplett, das ist der neue T-Bird-Drive. Wie der Vorgänger eine Hammermaschine mit dickem Softwarepaket. 486SX/25 Power (aufrüstbar, und damit offen für die Zukunft!), 4MB Speicher, CD-ROM, 16 Bit VGA-Karte, 3 1/2" Diskdrive und eine 50MB Festplatte erwarten Euch. Denn ASM verlost zusammen mit ASI Computer einen solchen Prachtkerl! Ihr müßt nur folgende Frage richtig beantworten:
Wie nennt sich das Teil am T-Bird-Drive, in das Silberscheiben eingelegt werden?
Aus allen gültigen Einsendungen werden wir dann den Gewinner mittels einer Glücksfee ermitteln. Eine gültige Einsendung hat spätestens am
20.Januar 1993
einen Poststempel abbekommen, und wurde an
ASM - T-Bird-Competition,
3440 Eschwege,
Postfach 870
adressiert. Alle möglichen Rechtswege sind ausgeschlossen. Wir wünschen Euch noch viel Spaß und Glück beim Mitmachen.
Black
MICROSOFT WINDOWS NT
Mad TV
MONKEY ISLAND



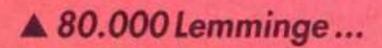


▲ Sam 'Sierra' Flint, Mats: „Setzen auf Sega-CD"

"Als wär`s das letzte



Sie treten auf wie die Regenmacher im heißen Arizona - vor hundert Jahren. Sie scharen Trauben von Durstigen um sich, sind drahtig, innovativ und verdammt bei der Sache: die Leute von Future. Es sind Redakteure, Publisher und Marketing-Profis, die nach 12 Wochen Management ihrem Schaffen im einstigen Römerstädtchen Bath entsagten, um im Londoner Earl's Court-Messekomplex für vier Tage Messerummel und Showbiss pur zu betreiben.

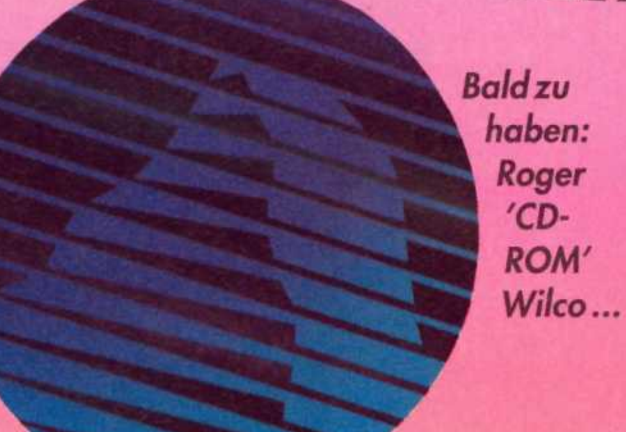


▲ 80.000 Lemminge ...

Anfang November, erste **Future Entertainment Show**: Rund 80.000 Lemminge - äh, Besucher folgten einer mehr als kräftig gerührten Radio-TV-Newspaper-Spielemag-&-Plakat-Werbetrommel, etwa 5000 Troddlers bekamen wegen völliger Fülle die Tür vor den Kopf gestoßen - sie mußten draußen bleiben... und amüsierten sich indes bei einer heftigen Keilerei. Mittendrin: Zwei unermüdliche ASMlinge.

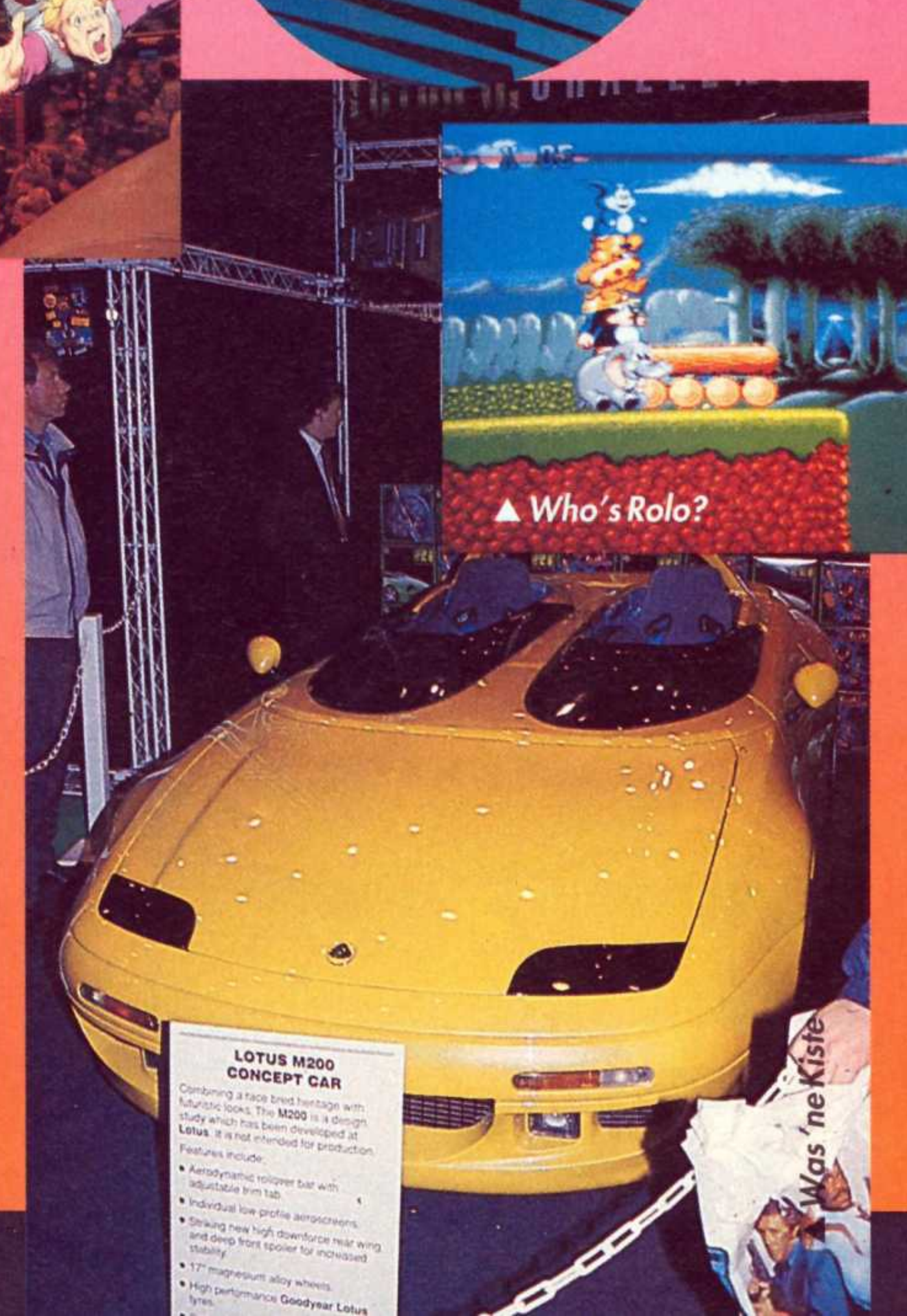
Aufwand ohne Ende

Der Stellenwert elektronischer Spiele in Großbritannien spiegelt sich sehr deutlich in der Publikumsstruktur wider: Kids, Teenager, Twens, Erwachsene mit Kindern, beide Geschlechter bunt gemischt, sie alle gönnten sich für stattliche zehn Pfunde *(etwa 25 Mark)* und unter Aufsicht von bis zu 35 Guards zu Stoßzeiten das Spektakulum im Westen Londons. Im Exhibition-Centre selbst pendeln sie durch einen Gang zwischen zwei säuberlich voneinander getrennten Messeteilen: diverse Soft- und Hardwarehersteller in der einen, Händler, die ihre Ware zu erwartungsgemäß günstigen Preisen an Frau und Mann bringen, in der anderen Halle. Freudig bei der Sache sind sie alle, wenngleich wenig wirklich neue Software im Umlauf ist, lediglich hier und dort die fortgeschrittene Fassung eines Games. Wir schnüffeln los.



Bald zu haben: Roger 'CD-ROM' Wilco ...

Ocean besetzt sozusagen das Foyer. Die riesigen Rutschentürme und ihre Giganto-Leinwand samt Laserprojektion hauen selbst die Presse vom Hocker. Es flimmern fortlaufend Clips mit angespielten Filmszenen zu zahlreichen Tie-Ins, zusammengeschnitten mit Sequenzen aus den jeweils zugehörigen Spielen. Ebenso wenig lumpen lassen sich die Jungs von **Acclaim**, die ihren Stand durch ein echtes *Yellow Cab* hervorheben. Hier kommt jeder zu seinem Glück und darf die aktuellen Games ausgiebig testen. Besonderheit hier: Zwei *Crash Dummies* laufen umher und verteilen Waschzettel.



▲ Who's Rolo?

Was 'ne Kiste

Der Stand etwas weiter rechts gleicht einer großen Bühne mit einer Mega-Leinwand. Vier Tage lang spielen sich hier die wildesten Game-Shows, Competitions oder Verlosungen ab, unter anderem das Finale eines mit 10.000 Pfund (!) dotieren, landesweit ausgeschriebenen Videospiel-Wettbewerbes, bei dem selbst der Verlierer noch mit 4.000 Pfündchen nach Hause marschiert. Eine der Attraktionen, die **Future Publishing** übernommen hat.

007-Erinnerungen weckt **Domark**, stehen wir doch vor dem originalen Bond-Aston-Martin aus dem Streifen mit Timothy Dalton und bemühen uns, aus dem originalen, ebenfalls Handzettel



◀ Mächtig-gewaltig: Ocean im Foyer

▲ Das Yellow Cab

▲ Nicht zum Bremsen konzipiert

mal!"

▼ In der Warteschleife

verteilenden Bond-Girl etwas mehr als ein werbewirksames Lächeln für die Presse herauszubekommen. Keine Chance. Außer solchen Originalen finden wir wohl Bekanntes wie *Prince of Persia* und *AV8B Harrier Assault*.

Auch **Commodore** mischt sich unter die Aussteller. Was hier im Rampenlicht steht, sind nebst diverser PCs die aktuelle Amiga-Palette, vom *A 600* über den *A 1200er* bis zum *A 4000*-Flaggschiff. Dennoch bleibt Eyecatcher Nummer eins das *CDTV*-Demo, das auf einem Mix aktueller *Psygnosis*-Intros basiert.

Wir müssen kaum verraten, womit **Sega** eingelaufen ist: richtig, **Sonic 2**! Probespielen ohne Ende, dazu eine Riesen-Promo-Aktion gemeinsam mit **BBC Radio 1** samt dessen Roadshow-Crew.

Mitten im Raum und unverfehlbar: **Nintendo**. Wer zu *SNES* oder *Streetfighter 2* noch Fragen hat, ist hier nur allzu richtig.

Rad an Rad

Berichten wir anfangs über Cabs und Cars, stoßen wir bei **Electronic Arts** und **Gremlin Graphics** auf einige Räder mehr. In Live-Performance eingebunden präsentiert EA zweimal zwei Räder in Form vollverkleideter, brandheißer *Suzuki*-Rennöfen im *(eigens dafür geschaffenen)* EA-Design. Gekoppelt an eine riesige Monitorwand gilt es, *Road Rash II* livehaftig zu gewinnen. Eine in den EA-Stand integrierte Passage zeigt Aktuelles zum An- und Austesten. Elefantös und neu: **Rolo to the Rescue**, ein Knuddel-Jump&Run mit Dickhäuter.

▲ Bond-Nachlese bei Domark

Gleich acht Räder präsentiert Gremlin und lenkt so auch am Tag jenes wenig werbewirksamen Bremsmanövers gierige Blicke auf das Duplikat von Nigels Williams-Renault F1. Eine über dem Rennwagen installierte Glotze überträgt das Geschehen um den Großen Preis von Australien. Reizvoll und rassig auch der Prototyp des teuren Lotus M 200, Attraktion Nummer zwei an Gremlins Stand. Das Neue: **Premier Manager** *(siehe auch Seite 89!)* dürfte wieder alle Profi-, Hobby- und Computer-Soccer unter Euch neugierig machen. Weniger neue Infos gibt's über **Deamonsgate**; wir stellen uns nach aktuellen Erkenntnissen auf einen Release um Pfingsten'93 ein.

No Wheels in the Sky, vielmehr Games und Merchandising sind bei **Psygnosis** angesagt: *Tomato Game* und *Lemmings 2*, die unangefochtenen Renner, sind auch diesmal Stars der Manege. Als Gag am Rande verwandeln Psygnosis-Damen unschuldige Kids mittels Haarfärbespray in Lemminge - wem's gefällt.

Ein Besuch am **MicroProse**-Stand brachte zumindest für uns Bewegung in die Sache, so daß wir Euch noch in dieser Ausgabe die Tests zu **Task Force** *(vgl. Seite 105!)* und **Harrier** *(Seite 104!)* sowie ein Preview zu **Formula One Grand Prix** *(Seite 108!)* liefern können. Hauptaugenmerk an diesem Stand: **F-15 III** - mehr dazu in uns'rer Nummer 2.

Auch **UBI Soft** beschränkt sich auf die Präsentation vielversprechender X-Mas-Titel wie **Spellcraft - Aspects of Valor** oder **Star Wars** für den GameBoy. Während wir **Online Entertainment** noch unter den Händlerständen in der zweiten Halle ausfindig machen - nichts Neues - zieht es beispielsweise **Sierra** vor, lediglich ausgewählte Vor-Ort-Termine wahrzunehmen. Sam Flint, Marketing Executive, gerade mal wenige Stunden die *Super Games Show* in Paris *(vgl. Seiten 136f.)* verdaut, kündigt die Umsetzung aller nennenswerten Adventures auf Sega-CD und Apple Mac an.

Wir beenden unsere Recherche bei... **Philips**! Und **CD-I** samt allem, was dazu gehört. Demo-Software wird gezeigt, die auf den ersten Blick einen durchaus guten, soliden Eindruck hinterläßt. Dennoch scheint's, als warte jedermann auf die beschreibbare CD.

Später, in einem Pub ziehen wir unser Resumée. Echte Neuheiten waren zahlenmäßig etwa bei Null anzusiedeln, dennoch war diese Show ein 1a-Public-Vergnügen, sowohl für Organisatoren, als auch für Aussteller und Publikum. Die Branche rund um die Computer- und Videospiele steht im *(Rampen-)* Licht der Öffentlichkeit, ist ausnahmslos gesellschaftsfähig (in England). ■

Uli/mats






▲ *Lothar Schmidt, Entwicklungsleiter bei Blue Byte*

BLUE BYTE dürfte inzwischen eine der renommiertesten deutschen Softwaremanufakturen sein. Ihr Megaseller Battle Isle erfreut sich auch heute noch guten Absatzes. Aber schließlich ruht man sich nicht auf den verdienten Lorbeeren aus. Zeit also, mit LOTHAR SCHMITT, dem Entwicklungsleiter der Company zu tratschen. Thema: BATTLE ISLE 2.

? Lothar, jetzt wo Du zur High Society der Spielebranche gehörst: Wie hat das süße Leben auf Deiner Privatinsel Deinen Geschäftssinn geprägt?

! *Leider Gottes hat es bis jetzt noch nicht zur Privatinsel gereicht, und falls es so etwas wie 'die High Society der Spielebranche' gibt, zähle ich mich selbst nicht dazu. Allerhöchstens wäre Blue Byte als Team zu einer solchen Topliste der Branche zu zählen. Und keiner macht heutzutage ein Softwarehaus alleine aus. Selbst die erfolgreichen Spiele von Blue Byte waren, sind, und werden nie das Machwerk eines Einzelnen sein. Dahinter steht ein solides Team aus Programmierern, Grafikern und Musikern, die ihr Handwerk verstehen und auch auf der kreativen Seite viel zu bieten haben.*

Um meinen Geschäftssinn steht es wie immer. Die Philosophie von Blue Byte, die besten Programme im jeweiligen Genre zu entwickeln, sollte ausreichen, um genügend Spieler davon zu überzeugen, sich ein (oder vielleicht alle) Blue Byte-Spiel(e) zu kaufen.

Apropos Privatinsel: Ihr könnt uns dann ja mit Eurer 23 Meter langen ASM-Yacht besuchen!

? Das mit dem Besuch läßt sich machen, aber nur wenn Ihr uns an der Marina mit dem Jet abholt, hüstel. Aber zurück zum Thema. Daß dem Erfolg von Battle Isle die Maßnahme Battle Isle 2 folgen mußte, stand fest. Da habt Ihr also flott einen Aufguß gemacht, um die Kasse mal eben zu füllen…

! *Wenn man bedenkt, daß Battle Isle im Oktober 1991 erschienen ist, werden bis zum Erscheinen von Battle Isle 2 etwa zwei Jahre vergangen sein. Somit ist der Vorwurf des 'Aufgusses' wohl entkräftet. Nachdem zwei Programmierer, mein Partner Thomas Hertzler und ich uns schon bis heute um diverse technische Innovationen bemüht haben, wird das gesamte Team aus zwei Designern, drei Programmierern, drei Grafikern und einem Musiker nach Abschluß von History Line 1914-1918 (Anm. d. Red.: Ist inzwischen vollzogen!) die Arbeit aufnehmen. Battle Isle 2 wird völlig neue Wege beschreiten, um das Strategiespiel-Genre erneut zu revolutionieren.*

? Nun gut. Welche Neuerungen hat das Konzept erfahren? Und was wird verbessert?

! *Die Neuerungen beziehen sich größtenteils auf strategische Komponenten und technische Innovation. Wer die Story zu Battle Isle und deren Ausgang kennt, weiß, daß Battle Isle nur ein Simulator war, um geeignete Personen für die große Aufgabe auf dem Battle-Isle-Planeten zu finden. Der Spieler wird dort mit Waffensystemem konfrontiert, deren Einsatzbereiche erst feinfühlig im Verlauf der Kampagne ausgelotet werden müssen. Als Stichworte zu den technischen Innovationen:*





▲ Die B24-Kampfeinheit
▼ Ein Walker



▲ 'Appetizer' für BI2. Diese Raytracing-Grafiken haben mit dem Spielverlauf allerdings wenig zu tun.

- *Unterstützung von SuperVGA-Auflösungen auf PCs*
- *3D-Kampfsequenzen mit variabler Kameraführung*
- *spezielle CD-ROM-Version*
- *einstellbare Größe der Übersichtskarte*

Die Hintergrundstory betreffend haben wir vor geraumer Zeit einen Schriftsteller beauftragt, einen Battle-Isle-Roman zu schreiben, der gleichzeitig die Rahmenhandlung zu Battle Isle 2 bildet.

Zu den entscheidenden Verbesserungen kann man hauptsächlich die Präsentation zählen. Zwischen den Schlachten wird der Spieler einzigartige Sequenzen sehen, die ihn noch mehr an die nächsten Kämpfe fesseln.

? Wie wird das den Spielablauf beeinflussen?

! *Die strategischen Variationsmöglichkeiten sind noch vielseitiger und können auf einfache Art und Weise eingesetzt werden. Das Zusammenführen von angeschlagenen Einheiten zum Beispiel gibt bereits ein größere taktische Tiefe. Die Präsentation der Story hingegen wird durch ihre technisch aufwendige Inszenierung den Spieler faszinieren.*

„Blue Bytes Superprojekt Battle Isle 2"

? Steht für die Zeit nach Abschluß von BI2 schon Battle Isle 3 auf dem Plan?

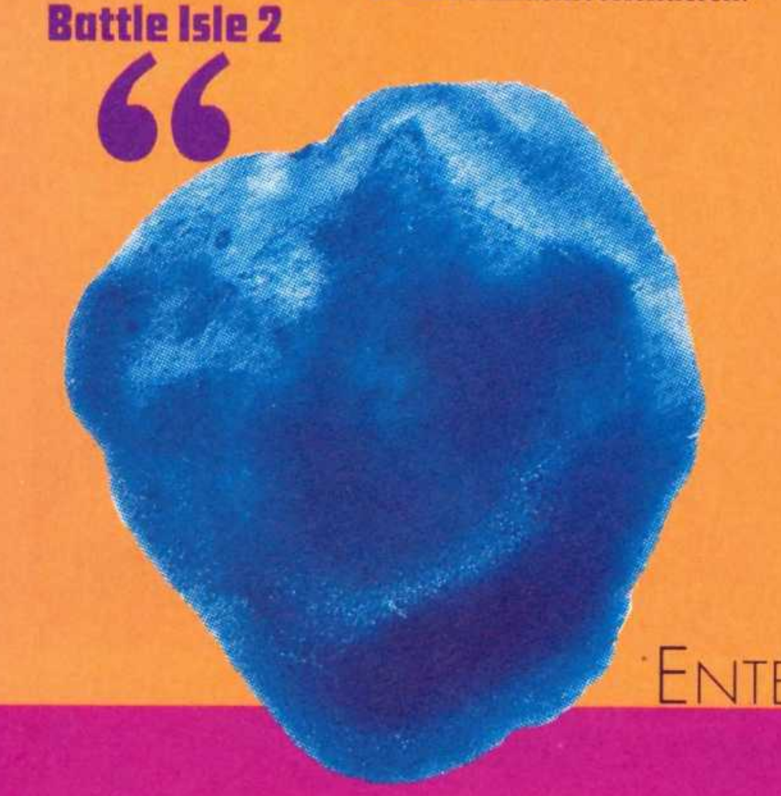
! *Wir gehören nicht zu denjenigen Teams, die bereits bis ins Jahr 2000 ihre Spiele und das Marketing planen. Doch was auf alle Fälle kommen wird, sind Programme, die auf dem Battle-Isle-Planeten spielen. Momentan sind eine Panzersimulation und ein Rollenspiel im Gespräch. Die Fortsetzung der Strategiespiel-Serie spaltet sich in Zukunft auf. Einerseits werden wir weitere Spiele in der Tradition der HistoryLine 1914-1918 erstellen, andererseits ist es das Zukunftsszenario von Battle Isle, dem wir unsere Aufmerksamkeit schenken.*

? Wie wird sich Blue Byte allgemein demnächst orientieren?

! *Zunächst müssen wir den Umzug der Firma auf die Privatinsel organisieren. . . Nein, im Ernst, wir haben mit Jimmy Connors Pro Tennis Tour auf dem SNES das erste Konsolenspiel einer deutschen Firma abgeliefert und werden uns auch weiter mit einem Teil der Entwicklungsabteilung mit den Konsolen beschäftigen. Das zweite Standbein sind hochwertige Spiele für die Home- und Personalcomputer, die wir in Europa auch selbst verlegen. Auf beiden Märkten, Konsolen und Computer, haben wir es mit einer starken Konkurrenz zu tun. Doch wir hoffen, daß wir es mit unserer Philosophie schaffen, dem Publikum erfolgreiche und unterhaltende Programme zu präsentieren.*

? Lothar Schmitt, vielen Dank für dieses Gespräch und viel Glück mit der Philosophie. ■

Uli



Blue Byte
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Staubwolken am Horizont

DUNE II –
THE BATTLE FOR ARRAKIS
– PREVIEW –

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Virgin Games, England**.

Völlig neu präsentiert sich das Nachfolgerprogramm zum ASM-Hit Dune: Zum einen ist DUNE II zeitlich vor dem ersten Teil angesiedelt, zum zweiten handelt es sich um ein hundertprozentiges Strategie-Game ohne jeglichen Adventure- oder Rollenspieleinschlag.



Auch grafisch hat sich eine Menge geändert. Das dürfte zum größten Teil daran liegen, daß **Virgin Games** für ihr neues Opus ein anderes Programmier-Team verpflichtet hat. Nicht die Franzosen von CRYO, die gerade *KGB* fertiggestellt haben, sondern **Westwood Studios** kümmern sich darum, auch diese Wüstenoper wieder zu einem Hit zu machen. Ob's gelingt steht in den Sternen, denn die Thematik unterscheidet sich ganz gewaltig von den Games, die Westwood bisher produziert hat (Eye of the Beholder, Kyrandia).



▲ *Organisation ist alles*

Hochmut kommt vor den Fall

Storymäßig dürft Ihr Euch diesmal mit zwei anderen Clans beziehungsweise 'Häusern' um die Vorherrschaft auf dem Wüstenplaneten Arrakis und der Spice-Produktion streiten. Welchen Clan Ihr zur eigenen Familie erkürt, bleibt dabei Euch überlassen. Die beiden nach Eurer Wahl übriggebliebenen Gegner werden dann vom Computer gesteuert.

Neben den aus dem ersten Teil bekannten Harkonnen und Atreides mischen hier auch die Ordod mit. Alle drei Clans sollen sich erheblich voneinander unterscheiden, so daß abwechslungsreiches Gameplay geboten sein dürfte. Die Atreides, die mit ihren hohen Ethik-Ansprüchen den 'guten' Aspekt des Games verkörpern, haben zum Beispiel die Angewohnheit, ihre moralisch 'minderwertigen' Gegner zu unterschätzen, weil sie sich selbst für die Schöpfung der Krone halten. Als Harkonnen seht Ihr das natürlich etwas anders ...

Strategen kommen bei Dune II voll zum Zuge. Gebaut wird, was das Zeug hält. Die Grafik erinnert zwar etwas an *SimCity*, im Gegensatz zu den Bauwerken in diesem Strategierenner sind hier jedoch alle Gebäude benutzbar. Spice-Raffinerien müssen angelegt, Kraftwerke gebaut, militärische und zivile Einrichtungen erstellt werden. Und ohne Windenergieanlagen ist die beste Raffinerie nutzlos.

Klopperei mit Edelsound

Auch Eure Eroberungsgelüste dürft Ihr genauso voll ausleben wie im ersten Teil. Die per Maus gesteuerten Kampfsequenzen sollen in Echtzeit ablaufen und nicht zugorientiert sein wie bei den meisten Kriegsimulationen. Konzentration ist also gefragt. Angriffs- und Abwehroptionen laufen über ein Menü.

Der Clou dabei sind die digitalisierten Stimmen, die genau wie die Digisounds dem Spieler die totale Illusion bringen sollen. Ab Dezember dürfen sich PCler um die Vorherrschaft auf Arrakis balgen, die Amigaversionen sind, letzten Informationen zufolge, im Moment noch etwas im Rückstand. Geduld also! ■

ddf/ah

▲ *Ein völlig neues Dune-Gefühl*

KILL

SABRE TEAM

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Krisalis**, Muster von: **Hersteller**.

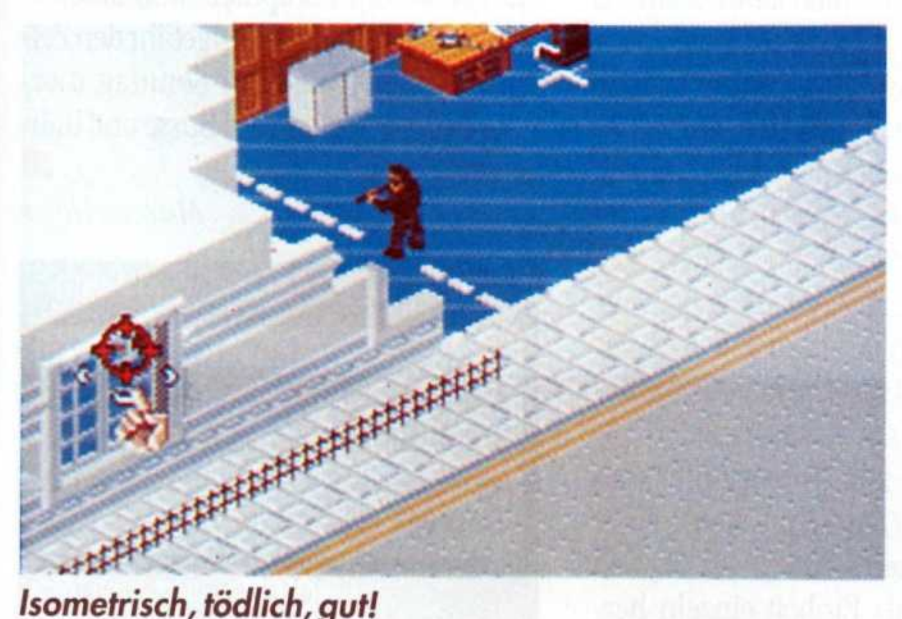
Seit der spektakulären Rettungsaktion von Mogadischu gilt sie als eine der effektivsten Anti-Terror-Waffen: Die GSG 9. Ihrem britischen Gegenstück, dem SABRE TEAM, hat KRISALIS jetzt sogar ein Spiel gewidmet.

Ihr habt den Auftrag, mit Euren Elitekämpfern einen blutigen Kreuzzug gegen das internationale Verbrechen zu führen. Bereits der erste Auftrag hat es in sich: Hochrangige UNO-Funktionäre wurden in ein abgelegenes Dschungel-Camp entführt. Da Verhandlungen mit Geiselnehmern nicht in Frage kommen, wird das Sabre Team mit der Befreiung der Gefangenen betraut.

Das Spielsystem ist das gleiche wie bei *Laser Squad*: Jeder Eurer vier Freiwilligen erhält zu Beginn jedes Zuges einen bestimmten Betrag an 'Action Points', der durch jeden Handgriff langsam aufgebraucht wird. Spätestens wenn alle Punkte verpulvert sind ist der Computer an der Reihe und bewegt seine Terroristen. Hier tritt der erste Schwachpunkt ans Tageslicht, denn zur Berechnung der feindlichen Züge benötigt die Kiste eine halbe Ewigkeit. Gähn! Noch mehr Zeit frißt das Speichern und Laden von Spielständen. Eigentlich Schade, denn ohne diese Mängel wäre Sabre Team ein echt heißes Game. ■

Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	



Isometrisch, tödlich, gut!

Ein Stück Geschichte

HISTORY LINE 1914-1918

System: **PC** *(mind. 286er/16 MHz, VGA, unterst. AdLib, Soundblaster/SB Pro)* geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **Blue Byte**, Muster von: **Hersteller**.

Gerade mal ein Jahr ist es her, daß sich Battle Isle in die bundesdeutschen Wohnzimmer einschlich und nachhaltig für Schlafstörungen bei allen Strategen sorgte.

Nun also der Nachfolger aus der Ideenschmiede in Mühlheim a. d. Ruhr. History Line 1914-1918 heißt das gute Stück und zeigt sich in passabler Aufmachung. Zwar haben die Jungs von Blue Byte am Spielprinzip nichts geändert, aber das Drumherum hat nicht mehr viel mit dem Vorgänger gemeinsam. Bevor sich nämlich auf dem Schlachtfeld ausgetobt werden darf, gibt es eine recht ausführliche Einleitung zum Thema Erster Weltkrieg: Welche Bündnisse waren entscheidend? Was war die Ursache und worum ging es eigentlich?

Die Schlacht selbst geht dann in gewohnter Manier über die Bühne: Geschütze, Fußtruppen, Transporter, Flieger, Zerstörer, Schlachtschiffe und die Kavallerie müssen geschickt eingesetzt werden. Finten sind ebenso Bestandteil des Games, wie auch die Instandsetzung arg zerstörter Einheiten.



▲ *Erinnert stark an Battle Isle*

▲ *Luftschlacht an der Küste*

▲ *Auch auf dem Wasser geht es hoch her*



▲ *Waffeneigenschaften auf Abruf*

Das Terrain ist nicht gerade das, was man ebenmäßig nennen kann. Mehr als beim Vorgänger gibt es dadurch eine Menge Nadelöhre, die zu aufreibenden Materialschlachten einladen und nicht eben in einer Runde entschieden werden können. Aber auch in der Luft und auf See gibt es ordentlich Zunder. Der Schwierigkeitsgrad steigt nach dem ersten Szenario rapide an, so daß auch gestandene Battle-Isler ihre liebe Mühe haben werden, die Level zu knacken.

Technisch hätte ich mir persönlich gewünscht, daß die Steuerung eine Verjüngungskur erfahren hätte. So ist es doch recht müßig, jede Einheit einzeln herauszusuchen und über den Ziffernblock die Befehle einzugeben. Auch die Sache mit der Maus hätte man etwas verbessern können. Schließlich gibt es noch mehr belegbare Tasten als Zahlenblock und linken Mausklick.

Geschichte zum Anfassen

Wer sich richtig in die Materie einfühlen will, kann sich die gelungenen Animationen zur jeweiligen Schlacht ansehen, die nur für den Anfang motivierend wirken, später aber ausgeschaltet werden, da sie Zeitverschwendung sind - echte Strategen interessiert eben weniger die Action als das Ergebnis.

Natürlich hat man es sich bei Blue Byte nicht nehmen lassen, Spielstände abspeicherbar zu machen und einen Haufen weiterer Optionen zuzugeben. Zudem sind die Szenarien mit einem Paßwort belegt, das man ausnahmsweise zur Not auch im Kopf behalten kann - eben kein "hlyfghsihur"-Geschreibsel.

Wer immer noch einen 286er PC sein eigen nennt, sollte sich übrigens auf lange Wartezeiten einstellen, da der Ablauf (Zugphase des Computers und abscrollen der Zwischentexte) ungefähr den Zeiten entspricht, die man Sonntag morgens damit verbringt, auf Busse und Bahnen zu warten. ■

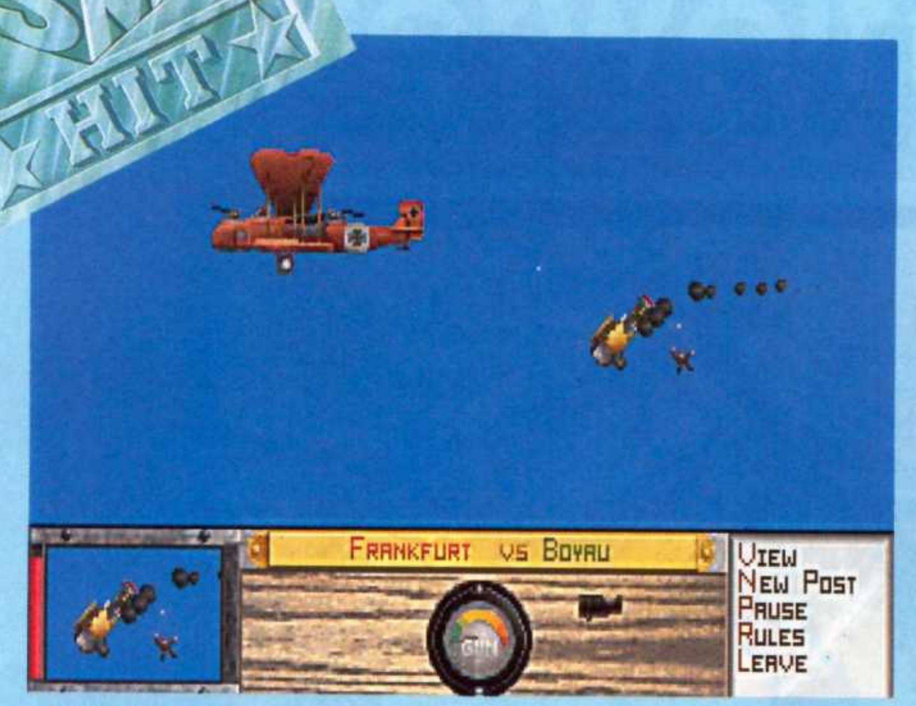
Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Anleitung	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

System: **PC** *(mind. 286/12, 4MB auf Platte, VGA, unterst: Soundblaster, Roland, AdLib, Maus)*, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 110 Mark**, Hersteller: **MicroProse**, Muster von: **Wial**, 8038 Gröbenzell.



▲ *UUUAAAA!!!*

Über den Wolken

Während man in Europa mit Denkmälern und Trauertagen an die Opfer der Feindseligkeiten dieses Jahrhunderts erinnert, pflegen die Amerikaner oftmals ihre ganz eigene Form der Vergangenheitsbewältigung: Sie versoften die Gemetzel und machen ein munteres Action- oder Strategiegame draus.

Das jüngste Opfer dieser Verniedlichungsaktion ist der erste Weltkrieg, der für **The Ancient Art of War in the Skies** dran glauben mußte. Die Täter: **MicroProse**. Bereits die Packungsbeschriftung laßt Böses ahnen: 'Noch nie hat der Erste Weltkrieg so viel Spaß gemacht' (Tief durchatmen!).

Als Oberbefehlshaber der Luftstreitkräfte müßt Ihr mit Euren Maschinen die Herrschaft über 20 historische Schlachtfelder gewinnen. Zwei verschiedene Flugzeugtypen stehen Euch zur Verfügung: Bomber (um strategische Ziele zu plätten) und Jäger (um selbiges zu verhindern, falls die Gegenseite auf die gleiche Idee kommt). Spätestens wenn ein kleines rotes Flugzeug auf der Generalstabskarte auftaucht und Kurs auf Euer Hauptquartier nimmt, ist es Zeit, eine Abfangstaffel loszuschicken. Solltet Ihr die Eindringlinge noch rechtzeitig erreichen, könnt Ihr in einer kleinen Action-Sequenz die feindlichen Flugzeuge möglichst zahlreich vom Himmel holen.

Getroffene Maschinen stürzen brennend und herrlich animiert zu Boden, gefolgt von schreienden Piloten, die aus ihrer Maschine geschleudert wurden (!). Danach kommentiert Euer Gegner mehr oder minder ironisch den Ausgang des Kampfes. Auf der Karte könnt Ihr dann den weiteren Kriegsverlauf verfolgen.

Besondere Beachtung solltet Ihr der Frontlinie schenken, denn wenn Eure Flugplätze überrollt werden, verliert Ihr alle Maschinen, die dort stationiert sind. Feindliche Fabriken und Versorgungswege sollten also rechtzeitig eingeäschert werden, damit die Vorstöße Eurer Armee nicht im Kugelhagel zusammenbrechen. Recht praktisch ist auch eine direkte Attacke gegen feindliche Stellungen, die nach einem gelungen Bombardement leichte Beute für Eure Truppen sind.

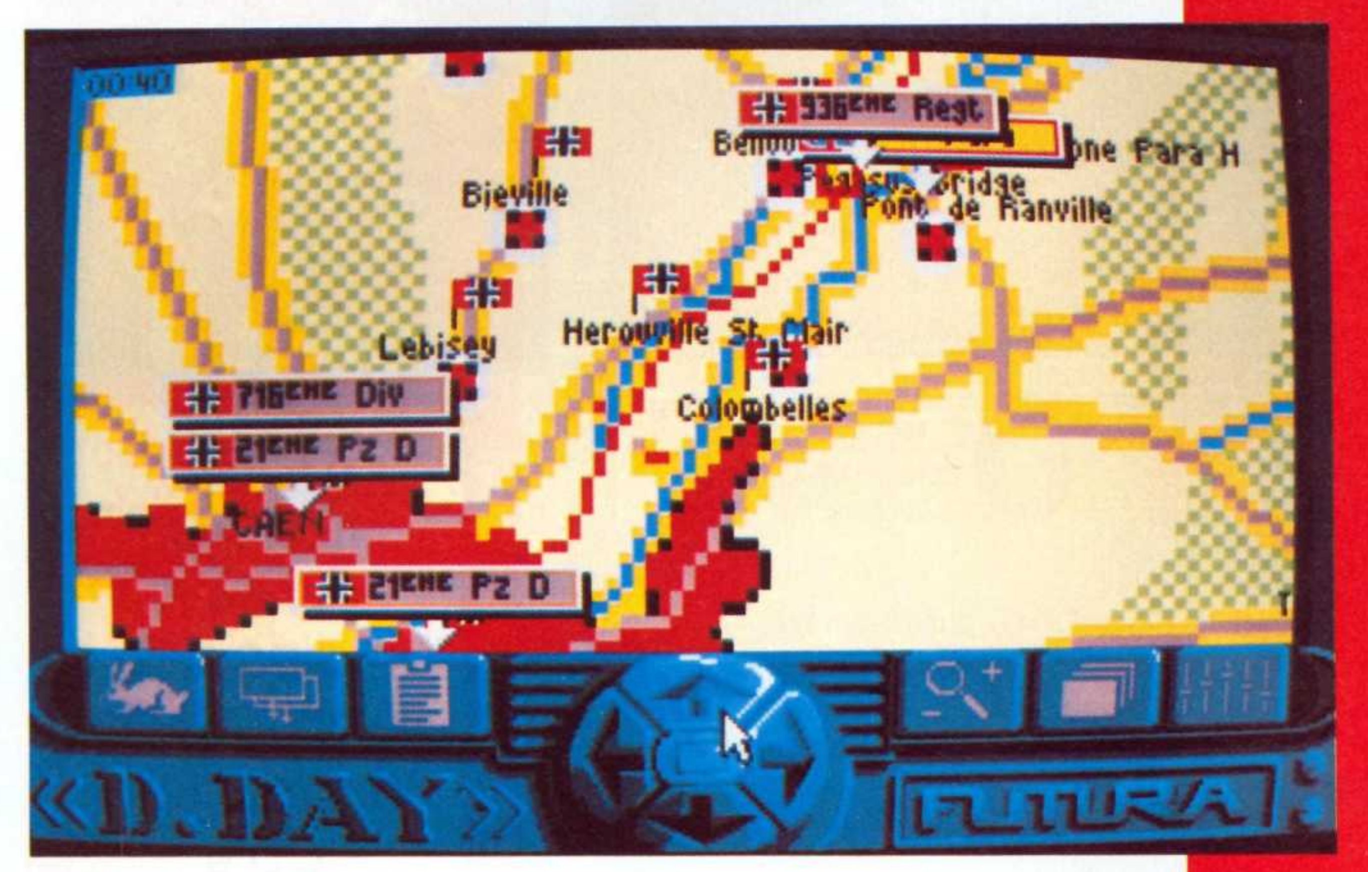
Im Gegensatz zu vielen anderen Strategiespielen stimmt bei bei The Ancient Art of War in the Skies die Mischung zwischen Denkarbeit und Action. Allerdings rutscht es im Balance-Akt zwischen Humor und Geschmacklosigkeit zeitweilig tief ins Zynische ab. Wen das nicht weiter kratzt, wird mit diesem Game viel Spaß haben. ■

Martin Klugkist



▲ *So lustig kann der Krieg sein!*

Sandkastenspiele



▲ *Glanzleistung für Strategen*

D-DAY

System: **PC** *(mind. 286/12, EGA, unterst. VGA, MCGA, AdLib, Roland)*, geplant für: **Atari ST**, **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Loriciel, Furtura**, Muster von: **Hersteller**.

Geschichte ist in, und welcher Krieg hat an geschichtlich wichtigen Daten mehr zu bieten als der zweite Weltkrieg?

Der Hintergrund von D-Day soll sich eng an die tatsächlichen geschichtlichen Ereignisse halten, wie sie sich am 6. Juni 1944 an der Küste Nordfrankreichs abspielten, als dort 250.000 alliierte Soldaten landeten und dem zweiten Weltkrieg die entscheidende Wende verpaßten.

Karrieren

Anders als bei den meisten Simulationen dürft Ihr bei D-Day nicht nur ein einziges Fahrzeug durch die Lande bewegen, sondern könnt Flugzeuge fliegen, Panzer fahren, Infanterie und Fallschirmspringer befehligen. Wollt Ihr nur kämpfen, stehen Euch zu Übungszwecken für jede Waffengattung sechs Missionen zur Verfügung. Ihr könnt Euch aber auch zum Commander aufschwingen und die ganze Sache in eigene Hände nehmen. Nicht nur die alliierten Truppen gehorchen dann Euren Befehlen; wer sich unter Euch als strategisches Genie versteht, der kann auch zusätzlich noch die Steuerung der feindlichen Verbände übernehmen. Alles natürlich auf geografisch korrekt dargestellten Hintergründen. Das allein dürfte im Overlord-Szenario bei 144 strategisch wichtigen Punkten keine kleine Leistung sein.

Als zusätzliches Bonbon gibt es eine Menge Möglichkeiten, die damals herrschenden tatsächlichen Bedingungen zu verändern. Nach dem Motto "Was wäre wenn ..." dürft Ihr das Wetter manipulieren, entscheiden, ob die xxxte Division in das Geschehen eingreift oder nicht, etc., etc.

Gutes Gameplay - magere Grafik

Die in quasi Echtzeit ablaufenden Operationen sind von sehr unterschiedlicher Qualität. Die Panzer- wie auch die Infanterieszenarien sind den **Futura**-Jungs recht gut gelungen, spielerisch und grafisch. Bei den Fallschirmspringern wird's vom Gameplay her etwas kritisch, und bei der Bombersimulation ist dann alles zappenduster - und das nicht nur, weil sich die Action bei Nacht abspielt. Das Ganze läuft hier viel zu zäh und langsam ab, um ein wirkliches Feeling aufkommen zu lassen, und die Grafik stellt sich auf den Standpunkt, daß bei Strategiespielen ohnehin keine Ansprüche gestellt würden. Schade, da hätten die Programmierer wirklich nicht ganz so geizig sein müssen.

Daß sie es besser können, zeigt sich ganz deutlich, wenn Ihr zum Beispiel mit dem Panzer auf dem Weg zum zuvor auf einer Übersichtskarte angeklickten Zielpunkt durch die Lande rumpelt. Diese Action ist sowohl vom Inneren Eures Panzers aus als auch aus jedem Blickwinkel von außen zu verfolgen. Die grau dargestellten Gegner - Bunker, Panzer etc. - können fintenreich und ohne allzugroße Schwierigkeiten außer Gefecht gesetzt werden, so daß Ihr bald von schwarzen rauchenden Trümmern umgeben seid.

Wenn Ihr dagegen Eure Soldaten über die Felder scheucht, könnt Ihr sie nicht nur auf einer großen Karte als Punkte verfolgen: sobald sie in Euer Blickfeld gelangen, laufen sie hübsch animiert durchs Gelände, werfen sich hin und knacken problemlos alles, was sich um sie herum befindet. Immer vorausgesetzt, daß sie genügend Deckung und die entsprechenden Waffen haben, oder aber dem Gegner zahlenmäßig überlegen sind. Zwei Raketenwerfer machen zum Beispiel einen Bunker ohne weiteres nieder...



▲ *Runter kommen sie immer*

Ein deutsches Handbuch liegt bei, im Spiel selbst verwöhnt der Bildschirm jedoch nur mit (allerdings relativ einfachen) englischen Vokabeln. Das sollte für Fans dieses Genres aber kein Hindernis sein, sich D-Day mal etwas genauer anzusehen. ■

Antje Hink

REVIEW

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	4-8
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Speichererweiterung



So wie die Axt im Hause den Zimmermann für die Speichererweiterung erspart, empfehlen sich Festplatten von FSE für große und supergroße Speichererweiterungen für Ihren Atari. Schließlich sollen Sie bei Arbeit, Spaß und Spiel immer einen optimalen Zugriff auf Ihre Datenbank haben. Also schwingen Sie die Axt oder besser den Telefonhörer und rufen uns an, oder schreiben uns.

Festplatten und Floppylaufwerke für ATARI und AMIGA

Fest-und Wechselplatten 2 Jahre Garantie	ATARI ICD-Controller u. Treibersoftware		AMIGA BOIL3 Treibersoftware, sehr schnell, A3000 a. Anfrage		Floppylaufwerke TEAC - Diskettenlaufwerke 1 Jahre Garantie	
Quantum Festplatten	ST, Extern	MEGA ST	A 500	A2000	ATARI	
85 MB, 17 ms, 32 KB Cache	928.-	698.-	878.-	798.-	3.5"/1.44 MB	178.-
127 MB, 17 ms, 32 KB Cache	1048.-	828.-	988.-	918.-	5.25"/1.2 MB	178.-
120 MB, 16 ms, 256 KB Cache	1078.-	878.-	1028.-	958.-	HD Modul	69.-
170 MB, 17 ms, 32 KB Cache	1148.-	948.-	1098.-	1028.-	AMIGA	
SyQuest Wechselplatten						
44 MB, 20 ms, 8 KB Cache	1028.-		1198.-	1098.-	3.5"/880 KB	149.-
88 MB, 20 ms, 32 KB Cache	1178.-		1348.-	1248.-	3.5"/1.64 MB	229.-

Preise gültig ab 10.12.1992. Irrtümer, Druckfehler und Wechselkursschwankungen des US-Dollar bei der Preisgestaltung unserer Produkte vorbehalten.



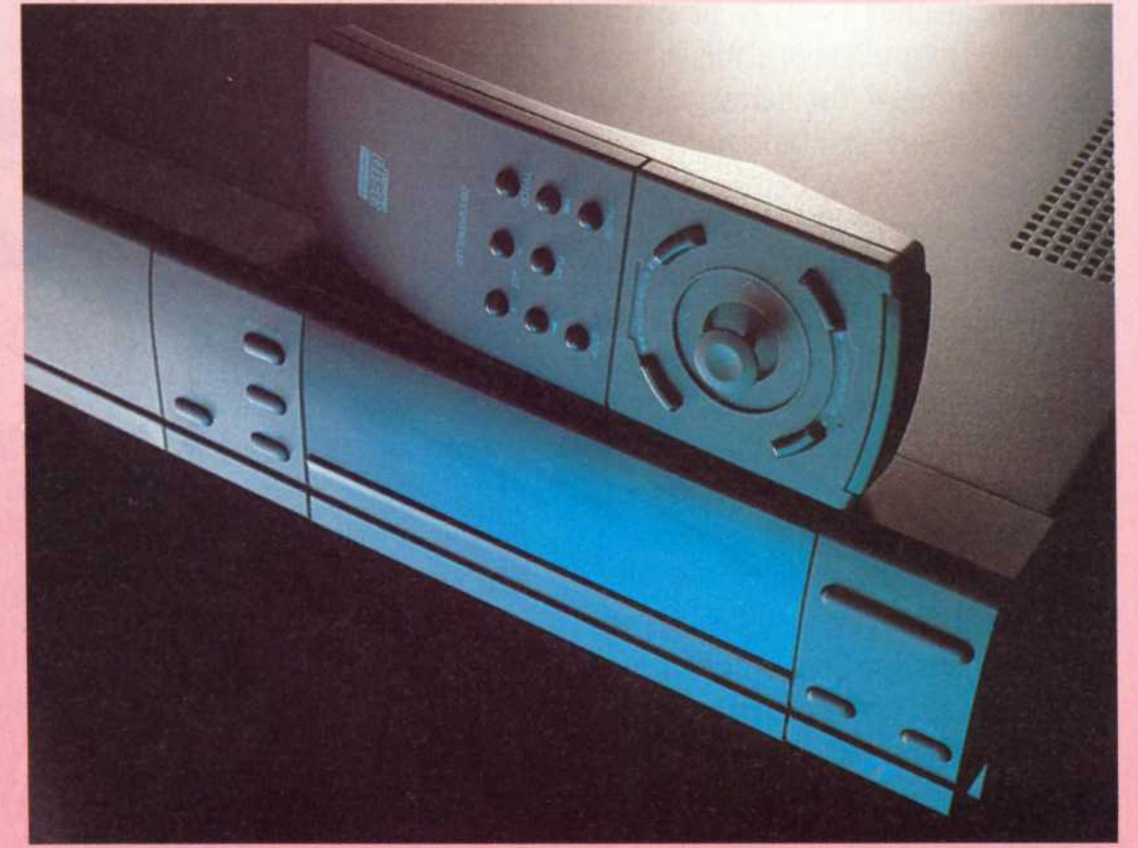
Computer-Handels GmbH
Schmiedstraße 11
6750 Kaiserslautern
☎ 0631/3633-101 Fax 60697

Preise gültig ab 10.12.1992

Fernsehspiele

CDI 220

Die Tage des Fernsehers als Berieselungsgerät sind gezählt. Mit dem Pilips CDI - 220 scheint der Traum vom interaktiven Fernsehvergnügen endlich in Erfüllung gegangen zu sein. ASM, das rastlose Magazin für Software, neue Medien und relevante Hardware, hat sich eines der neue Wundergeräte besorgt und einem eingehenden Test unterzogen.



▲ *Mit dem CDI-220 werden TV-Träume wahr*

Benutzerfreundliche Unterhaltungselektronik fängt bei der Installation der Hardware an! Hört sich einfacher an als es ist, denn meist benötigt man für ein neues Unterhaltungselektronik-Gerät mindestens eine Stunde um die grundsätzlichen Anschlüsse zu bewerkstelligen und die rudimentäre Bedienung zu erlernen. Ganz anders das CDI-220. Schon dessen Rückseite fällt durch erstaunlich wenige Steckerbuchsen auf: eine Scartbuchse, vier Cinchstecker, ein Netzanschluß, das war es.

Nachdem für Strom gesorgt, das CDI - 220 via Scartbuchse an den Fernseher angschlossen, und dort ein Sendekanal eingestellt war, konnte das Gerät auch schon den Bertrieb aufnehmen. Der größte Teil des Handlings erfolgt über ein Infrarot-Fernbedienung , mit deren intergrierten "Thumbstick" (Minijoystick, der mit dem Daumen bedient wird) ein Mauszeiger über den Bildschirm gesteuert wird. Nach dem Anklicken der Öffnen-Option auf dem CDI-Startbildschirm, kann eine CD in die nun ausgefahrene Plattenlade eingelegt werden. Ein weiterer Click verschließt das CDI - 220 wieder, die Option 'CDI abspielen' erscheint, das Programm kann beginnen. Übrigens kann in diesem Startbildschirm über eine Sprachoption zwischen deutscher, englischer und französischer Textausgabe umgeschaltet werden. An Software standen uns bei diesem Test vier Programme von recht unterschiedlicher Machart zur Verfügung: **Sandys Zirkus Abenteuer**, ein Lern- und Spielprogramm für Kinder, **Ernte der Sonne**, in dessen Mittelpunkt Leben und Werk Vincent van Goghs steht, **Palm Springs Open**, ein Golfspiel und die **Golden Oldie Jukebox**.



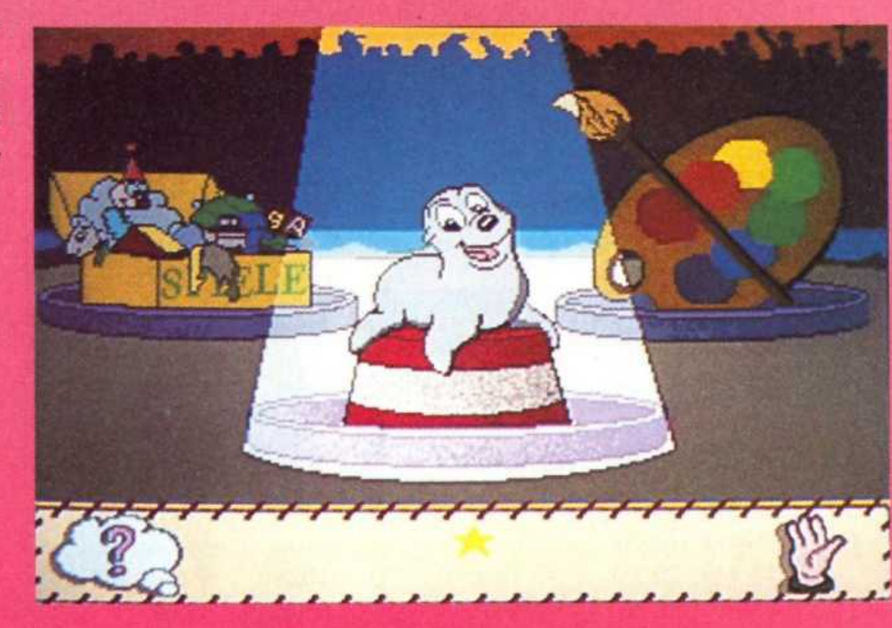
▲ *High-Tech – extrem bedienungsfreundlich*

Sandys Zirkus Abenteuer

Sandy, ein kleiner Zeichentrick-Seelöwe ist der Held dieses Kinderspiels, das voller Musik, Sprache und toller Animationen steckt. Auf die spielenden Kinder warten elektronische Malbücher, Verschiebespiele und ein Trickfilm über Sandys Erlebnisse beim Zirkus, dessen Verlauf beeinflußt werden kann. Immer wenn Sandy an Stellen gelangt, an denen sich die Handlung teilt, kann entschieden werden wie es weiter geht. Das ganze Programm ist sehr kindgerecht gestaltet, und mit einer selbsterklärenden (Tonausgabe), spielend einfach zu bedienenden Benutzeroberfläche versehen.

Ernte der Sonne

Leben und Werk eines der größten Impressionisten des 19. Jahrhunderts wird hier auf eine bisher nicht gekannte Art vorgestellt. In einem Streifzug durch



▶ *Sandys Zirkus Abenteuer*



◀ *Fernbedienung mal ganz anders*

die Gemälde dieses Meisters, die Welt seiner Zeit, seine Schaffensperioden und seine Vorbilder und Epigonen lernt Ihr viele der schönsten Bilder dieses Künstlers kennen. Wie dieser Streifzug verläuft, was Ihr Euch zuerst anseht, und die Reihenfolge wird durch Euch bestimmt. Wer sich einfach nur an den brillanten Bildern erfreuen möchte, begibt sich auf einen von sechs Museumsstreifzügen, in deren Verlauf jeweils eine Auswahl von Bildern mit klassischer Musikuntermalung präsentiert wird. Die Reproduktion der Gemälde ist übrigens von hervorragender Qualität und wird in der Wiedergabe Van Goghs Farbenpracht und Formenreichtum gerecht.



▲ *Ernte der Sonne*

Golden Oldies Jukebox

50 Minuten Audiowiedergabe in erlesener Qualität. Die 20 enthaltenen Oldietitel haben nicht nur Musikgeschichte geschrieben (Sheb Wooly - Purple People



▲ *Golden Oldies Jukebox*

Eater, Ricky Nelson - I'm walking, Sam the Sham & the Pharaos - Wooly Bully), sie wurden für diese CD komplett digital remastered. Neben dem 1a Musikgenuß wird auf dem Bildschirm auch noch Wissenswertes über die Bands und Interpreten erzählt, die kompletten Song-Texte sind enthalten. Daneben gibt es zu jedem Song noch viele Bilder, Animationen und ein Musikquiz über die 50er und 60er Jahre.



▲ *Palm Springs Open*

Palm Springs Open

Mit bis zu vier Spielern könnt Ihr hier ein Golfkurs mit 10 Löchern spielen, der sich auf Euren Fernsehern in feinster Videoqualität präsentieren wird. Präsentiert wird das Ganze im bewährter Golfspiel-Manier, komplett mit Caddy und Vogelperspektive. Zusätzlich wird das Geschehen von den Kommentaren zweier Golfspieler untermalt, deren Stimmen ebenfalls wieder in exzellenter Audio-Qualität wiedergegeben werden.

Alle vier getesteten CDs hatten erstklassige Bildwiedergabe, beste Tonqualität und eine absolut einfache und kinderleiche Bedienerführung gemeinsam. Die Preise für CDI-Titel bewegen sich derzeit zwischen 29.- und 99.- DM, und die Programmbibliothek umfaßt zur Stunde ca. 25 Titel. Monatlich sollen fünf neue Titel dazukommen.

Bereits jetzt arbeiten rund um die Welt Programmanbieter daran ihre Software für das CDI umzusetzen und Programme zu entwickeln, die die Fähigkeiten dieses neuen und faszinierenden Mediums nutzen.

Was es in der CDI Welt in Zukunft an Neuheiten gibt, werdet Ihr in der ASM nachlesen können. Einen genaueren Blick auf neue Titel aus Frankreich (Infogrames, Loriciel, etc.) werden wir wahrscheinlich schon in der nächsten ASM wagen können. ■

Heiner Stiller



Simulation

Donnervögel

ASM HIT

HARRIER JUMP JET

System: **PC** *(mind. 386/25, VGA, 12 MB auf Platte, unterst. Mouse, Analog-Joystick, AdLib)*, geplant für: –, empf. VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **MicroProse**, England, Muster von: **Hersteller**.

Obwohl mehr als 30 Jahre seit seinem Jungfernflug ins Land gegangen sind, gilt der Harrier noch immer als eines der gefährlichsten Kampfflugzeuge der Welt. Auch während des Golfkrieges konnte der Senkrechtstarter seine außergewöhnlichen Fähigkeiten unter Beweis stellen. Warum also sollte es ihm nicht so ergehen wie fast jedem anderen Flugzeugtyp auch? MICROPROSE ruft!

In drei verschiedenen Winkeln der Erde könnt Ihr entweder mit der britischen oder der amerikanischen Version des Harriers gegen die Feinde der westlichen Welt antreten. Der Falklandkonflikt wird ebenso wieder aufgewärmt wie die abgedroschenen Feindbilder vergangener Tage: In Norwegen haut Ihr den Russen und in Hongkong den Chinesen auf die gierigen Griffel. Je nach Lust und Laune könnt Ihr entweder nur mal so 'nen Angriff fliegen oder in einem kompletten Feldzug diesen Bösewichtern zeigen, wo der Hammer hängt.

Allerdings muß sich ein Flugi weniger an der Story, als viel mehr an seiner Realitätsnähe messen lassen. Das gilt besonders dann, wenn eine so komplexe Maschine wie der **Harrier Jump Jet** simuliert wird. Sind nämlich die Schwenkdüsen des Senkrechtstarters auf Vertikalschub gestellt, ähnelt die Kiste im Flugverhalten eher einem Hubschrauber als einer F-16. Richtig vertrackt wird die ganze Sache aber dann, wenn Ihr die Triebwerke auf irgendeinen mittleren Winkel justiert. Aber soweit ich das beurteilen kann, hat MicroProse wirklich gute Arbeit geleistet.

Allerdings waren in unserer Testfassung noch einige Manöver möglich, die sich in der Realität kaum durchführen lassen. Die endgültige Fassung, so versicherte man uns nach Rücksprache, wird allerdings bugfree sein - man arbeite schon daran.

Auch ansonsten ist natürlich alles so, wie man es von MicroProse erwartet. Die Polygon-Grafik ist auf einem 486er so schnell, daß besonders im Tiefstflug ein echter Geschwindigkeitsrausch droht. Jeder, der seinen Harrier mit Vollstoff durch die Gebirgsgletscher Norwegens jagt, weiß, was ich meine. So richtig ab geht's aber erst, wenn sich dann noch eine russische MiG an Eurer Heck klebt und eine Rakete nach der anderen abschießt. Spätestens in diesem Moment kommen die Vorteile eines Senkrechtstarters zur Geltung. Also die Schwenkdüsen auf 90 Grad stellen, und schon geht es steil nach oben. Der feindliche Pilot hat keine andere Wahl, als unter Euch durchzuziehen. Wenn Ihr jetzt in den Sturzflug geht, habt Ihr die MiG sauber im Fadenkreuz.

Wem das alles zu einfach ist, kann im Options-Menü die Fähigkeiten seines Gegners oder die Wirksamkeit der eigenen Waffen beliebig verändern. Notorische Bruchpiloten werden die einstellbare Unverwundbarkeit zu schätzen wissen.

Harrier Jump Jet ist, wie fast alle MicroProse-Flugis, ein solide gemachtes Game ohne echte Schwächen und auf alle Fälle eine echte Abwechslung von Falcon & Co. Übrigens versucht sich auch Domark an einer Harrier-Simulation. Das Preview findet Ihr auf Seite 108. ■

Martin Klugkist



▲ *1 zu 0 für den Harrier*


▲ *Im Tiefflug*



▲ *Freund oder Feind?*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	8
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

Admiral Fletchers Rache

TASK FORCE 1942

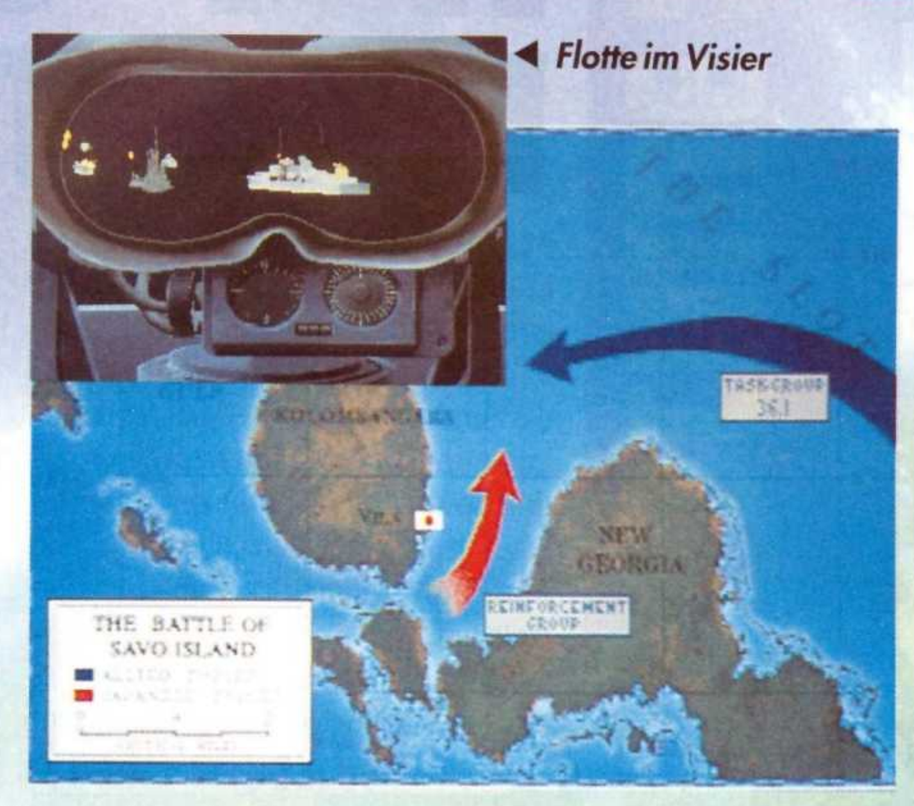
System: **PC** *(mind. 386SX/ 16MHz, VGA, 1 MB RAM, unterst. Roland, AdLib, Soundblaster)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **MicroProse**, Muster von: **Hersteller**.

Für Historiker ist Guadalcanal die Pazifikschlacht des Zweiten Weltkrieges schlechthin. Amerika zeigte dort den Japanern zum ersten Male seine militärische Stärke.

Jetzt ist es also an Euch, die Pazifikschlacht der Schlachten zu schlagen. In Einzelmissionen oder in einer Full Campaign darf zu Wasser in Task Force 1942 von MicroProse strategelt werden. Schlachtschiffe, Kreuzer, Zerstörer und einiges mehr an Material kann von Euch eingesetzt werden. Seitenwahl (Ami oder Jap) ist dabei natürlich Ehrensache.

Vom Startscreen aus - der mittleren Schiffsbrücke in exzellenter Grafik - lassen sich Kurs, Geschwindigkeit, Seekarte, und Schadensplot aufrufen. Rutscht der Mauscursor an den linken oder rechten Bildrand, geht es zu den Beobachtungs- und Waffenstationen. Per Klick wird dann observiert und gerummst. Die Steuerung gehört wohl zu den sinnvollsten, die bisher auf dem Markt erschienen sind. So ziemlich alles wird per Maus erreicht - und das gehört nicht unbedingt zum Standard in der Strategie- und Simulationsecke. Nur wenige Tastenkommandos sorgen dann für die Detailarbeit. Das verringert die Einarbeitungszeit auf eine erfreuliche Spanne.

Nicht zu unterschätzen ist die Kartenfunktion, denn nur so kann man auf andere Schiffe wechseln, die gesamte Task Force zu einem einheitlichen Kurs bewegen oder andere konvoiinterne Befehle geben. Die Zoom-Funktion bringt dann auch optisch Klarheit, welcher Kurs eingeschlagen wird. Insgesamt fünf Kartengrößen sind darstellbar. Während auf den vier

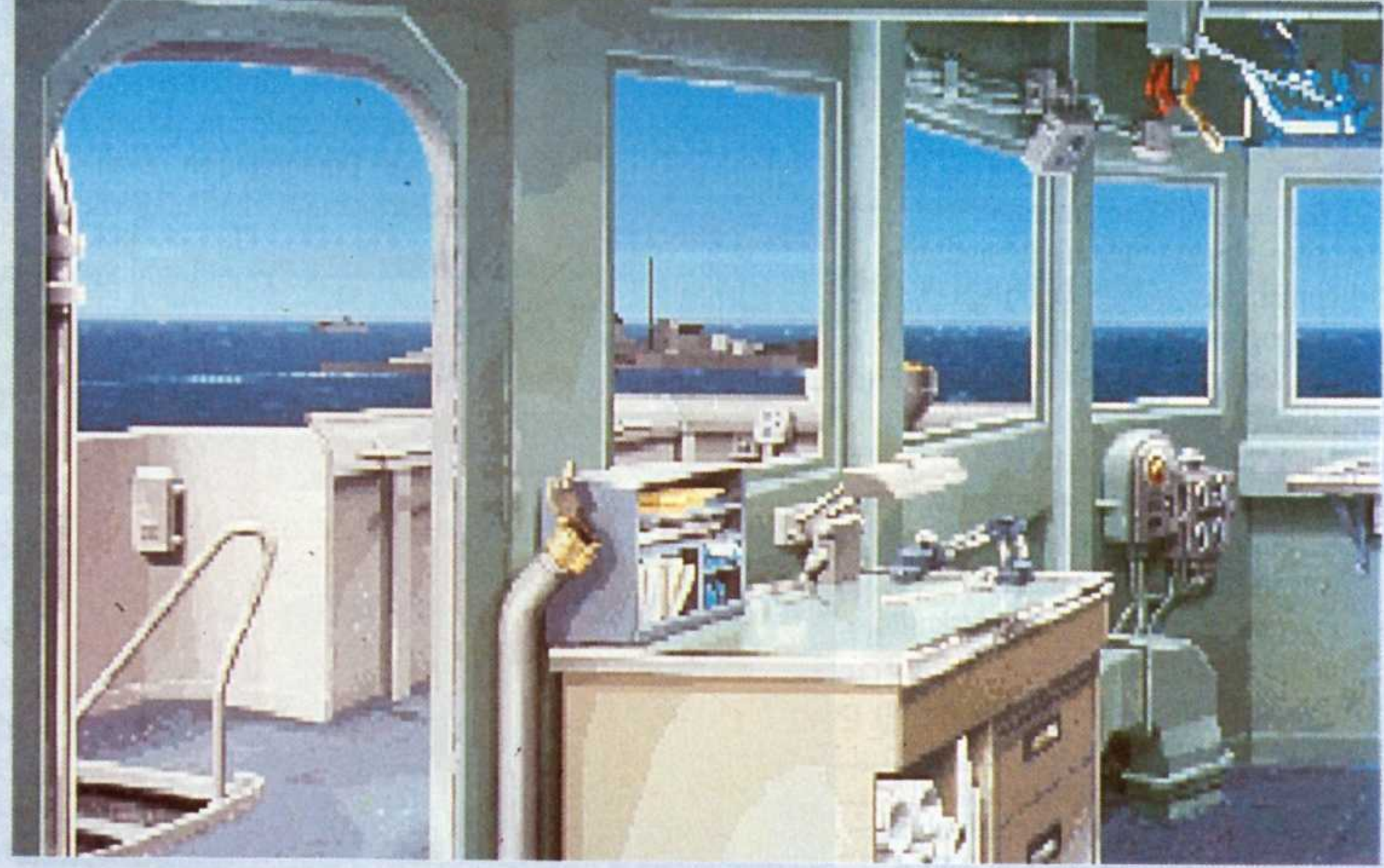


◀ *Flotte im Visier*

▲ *Ausgangslage zur Savo-Schlacht*



▲ *Überflieger: Alles im Blick*



▲ *Zentrale Steuereinheit: Die Schiffsbrücke*

Maßstäben mit den größeren Gebieten nur Pixel für die Schiffe stehen, zeigen sich auf der extremen Vergrößerung sogar das Kielwasser, die Art des Schiffes, Torpedoläufe und die Geschützeinschläge.

Sollten sich die echten Kapitäne auf den Weg machen und die ganze Schlacht durchfahren, dürften sie sich schon mal mit ordentlich Bierreserven und einem Schlafsack an den Rechner setzen. Aber auch die Einzelmissionen sind nicht gerade mal eben in zehn Minuten Vergangenheit. Zwar hat MicroProse mit Task Force keine umwälzenden Neuerungen auf diesem Sektor hingelegt, aber der Standard wurde in allen Bereichen deutlich nach oben gesetzt. Steuerung, Gameplay und Grafik sind gelungen. Was in Sachen Sound so kommen wird, kann ich euch noch nicht verraten, da unsere Textfassung mit eben diesem noch nicht ausgestattet war. Die MicroProser versprechen aber, ihre gewohnte Qualität nicht zu unterbieten, was vorraussichtlich 8er-Standard ergibt.

Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	–
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

OPERATION SCHWERMETALL

CAMPAIGN

System: **PC** *(EGA, VGA, MCGA, 1,8 MB auf Platte, unterst. Ad-Lib, Soundblaster und Roland, EMS und Maus empfohlen)*, geplant für: Amiga, Atari ST, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Empire**, England, Muster von: **Hersteller**.

Freunde solider Strategiespiele und deftiger Panzerschlachten aufgepaßt - hier kommt etwas, das Ihr Euch vielleicht noch schnell unter den Weihnachtsbaum legen solltet...

Es muß doch nicht immer das uralte Symbole-auf-sechseckigen-Kästchen-verschieben-Spiel sein, um Hobby-Strategen einen wohligen Schauer über den Rücken zu jagen. Das dachten sich auch die Leute von **Empire**, und verbanden in **Campaign** die klassischen Feldzugsstrategien mit einer taktischen *(und action-lastigen)* Gefechtsfeld-Simulation. Das ganze wurde mit extremer Liebe zum Detail, einer soliden Oberfläche und einem Editor für fleißige Nachwuchs-Generäle verbunden - und fertig war ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Kriegssimulation.
Orte der Kriegshandlungen sind die Schauplätze des zweiten Weltkriegs - weniger geographisch bedingt, als durch das zur Verfügung stehende Waffenarsenal, aber dazu später mehr. Grundlage des Spiels sind, wie im 'richtigen Kriegsleben' auch, Feldzüge, die wiederum zu einzelnen Schlachten führen.

Dem Spieler obliegt es nun, zunächst seine Feldzüge auf einer Übersichtskarte zu planen und zu überwachen. Dazu werden den einzelnen Kampfgruppen zunächst strategisch sinnvolle Zugrichtungen und Befehle zugewiesen, zusätzlich wird im Hinterland der Nachschub organisiert. Dabei ist darauf zu achten, daß die Mannschaften gut motiviert sind, was insbesondere durch Zuteilung von Kraftstoff, Munition und Kampfpausen erreicht wird. Der Einfachheit halber beschränkt sich die Arbeit des Spielers auf die Kontrolle der bodengestützten Streitkräfte und der Produktionszentren, Luft- und Seeunterstützung in den Kämpfen kann jedoch angefordert werden und wird dann automatisch vom Computer gesteuert.

Kommt es schließlich im Verlauf des Feldzuges zu Gefechten, bleibt es dem Spieler überlassen, ob er selbst ins Geschehen eingreifen, oder die Kämpfe lieber dem Computer überlassen will. Ist die eigene Überlegenheit klar ersichtlich, kann die "Drecksarbeit" unbesorgt dem Rechner überlassen werden, im anderen Falle kann man Unterlegenheit durch taktisches Geschick im Kampf ausgleichen.



▲ *Strategische Übersicht*

„Gelungene Mischung aus Strategie und Simulation"



▲ *Im Eifer des Gefechts*

Dazu kann sich der Spieler in jeden am aktuellen Gefecht beteiligten Panzer versetzen lassen und dort notfalls aktiv ins Geschehen eingreifen. Wahlweise als Fahrer, als Schütze oder beides gleichzeitig. Dieser Actionteil findet im klassischen Simulator-Stil in schattierter 3D-Polygongrafik statt, auf einer taktischen Übersichtskarte steht dann trotzdem noch der Überblick über das Schlachtfeld zur Verfügung. Am Ende der Schlacht findet dann eine Bewertung statt, und es geht weiter im Strategieteil.



Szenarien nach Wahl

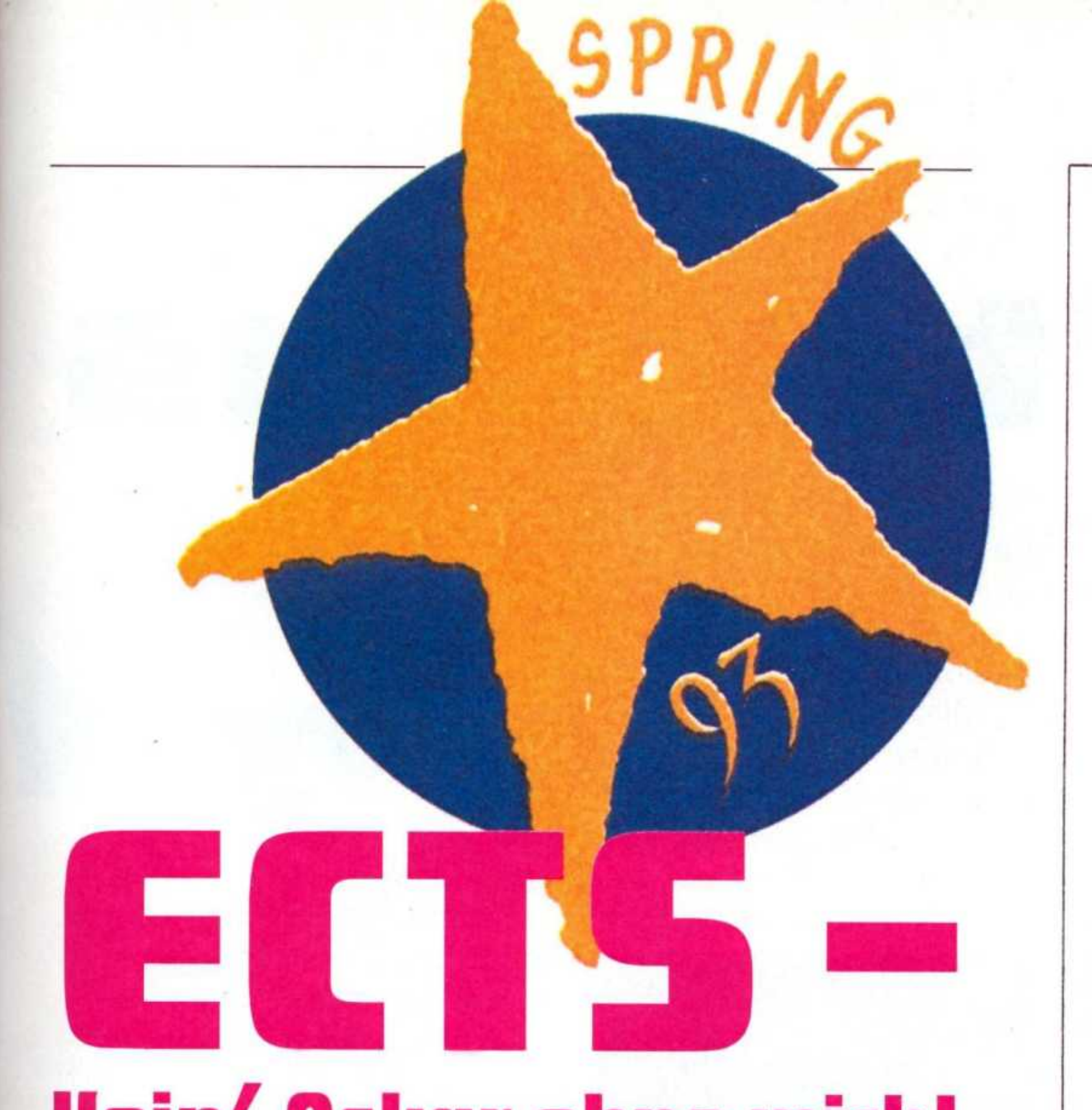
Auf den ersten Blick nicht sonderlich viel, für hartgesottene Strategen reicht es jedoch. Denn der kleinste Kartenausschnitt, auf dem ein Feldzug satttfinden kann, ist ein Gebiet von 25 x 25 Kilometern - maximal ist ein Gebiet von 3200 x 3200 km möglich, wesentlich mehr, als die Ostfriesen etwa für ihren Rachefeldzug gegen die Bayern benötigen würden.

An den komplexen Szenarien hat man gut und gerne mehrere Tage zu knabbern, und wer die mehr als 20 mitgelieferten Szenarien durchgespielt hat, der darf sich des eingebauten Editors bedienen und nach Herzenslust eigene Feldzüge planen. Wo die stattfinden, bleibt der Fantasie des Spielers überlassen, denn die Landschaften sind bis zu Details von 100 Metern frei gestaltbar. Lediglich das verfügbare Material, die Weltkriegszwo-Waffen, sind vorgegeben.

Alles in allem ein Highlight für Strategie-Freunde, das in keiner Sammlung fehlen sollte. Die Steuerung der Panzer ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, man hat sie aber schnell im Griff. Wer für seinen Nachwuchs-General noch ein Weihnachtsgeschenk sucht, sollte mal einen Blick riskieren. ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Realitätsnähe	9
Anleitung	10
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	



ECTS – Kein' Oskar ohne mich!

Leute, aufgepaßt! Während das Jahr '92 gerade zu Grabe getragen wird, basteln die Macher der größten Business- und Trade-Show in Sachen Computer- und Konsolen-Games bereits an ihrem kommenden Gig, der European Computer Trade Show (ECTS) Spring '93. Optimierung ist geboten, und Euer guter Rat ist England teuer...

Bringen wir die Story auf den Punkt: Alles dreht sich um ein Game, Euren guten Geschmack und eine große Nominierung. Die **'93er Awards** sind die 'Oskar'-Verleihungen für europäische Games-Tüftler. Sie zeichnen das Nonplusultra unter den Newcomern des Jahres '92 aus. Das ist alt, hatten wir schon. Eure Stimme soll jetzt den herkömmlichen Rahmen dieser Sache zum Explodieren bringen, denn: ASM-Leser entscheiden über das **'Spiel des Jahres'** für Deutschland. Aus welchem Land dieses Game letztendlich stammt, welchem Genre es angehören wird, ob Computer- oder Videospiel... all das spielt keine Rolex. Ihr solltet jetzt noch wissen, daß Ihr lediglich **eine** Stimme abgeben könnt. Postkarten mit mehr als einer Nominierung wandern direkt in unsere Tonne, und die is' groß... Bis zur April-Ausgabe versorgen wir Euch mit den aktuellen Hochrechnungen, dann geben wir den Siegerpreis.

Parallel zu unserer Aktion entscheiden Leser in Frankreich, Spanien und Italien dasselbe für ihr Land, so daß auf der kommenden ECTS Spring '93 *(4. bis 6.April)* zu den herkömmlichen Awards vier nationale 'Oskars' verliehen werden. Für den deutschen liegt alles in Eurer Hand, o.k.?

In medias res: Postkarte schnappen, Euer persönliches Super-Spitzen-Mega-Top-Game aus allen 1992 erschienenen Computer- **oder** Videospielen deutlich unter Angabe von **Spieletitel, Hersteller** und **System** auf die Karte schreiben, **Absender** und Marke drauf und bis 15. Januar 1993 *(auch hier ist dieser Stempel maßgebend)* auf die **ASM, ECTS '93, Postfach 870, 3440 Eschwege** loslassen. Wir hören von Euch... ■

PREVIEW

Luftzirkus

AV-8B HARRIER ASSAULT - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, **ST**, Hersteller: **Domark**.

Nicht zum ersten Male steht der Fast-Senkrechtstarter Harrier im Zentrum des Geschehens. Nun also ein weiterer Versuch, in die Welt der simulierten Täuschung vorzustoßen.

Was denn, schon wieder ein Harrier-Flugsimulator? Ooch nee. Doch! Der neueste Streich von **Domark** mit Namen **AV-8B Harrier Assault** scheint ja auf den ersten und zweiten Blick gerade einmal eine Nische im Simulatorenhimmel ergattert zu haben, aber spätestens beim dritten Augenzwinkern wird klar, daß dort ein wenig mehr dahinter steckt.

Die spielbare Vorabversion verspricht auf jeden Fall eine Menge guten Stoff im Luftraum. Zwar bleiben die Missionen, die es eben bei jedem Flugi gibt, aber dann darf man sich noch ein paar eigene Taktiken überlegen, um den Gegner zu plätten.

Doch damit noch nicht genug: Die ganze Flotte kann eingesetzt werden, und dazu gehören auch Marine-Infanterieeinheiten und Hubschrauber. Manko: Einsetzbar eben ja, steuerbar eben nein.

▼ *Start vom Träger*



Realistisch wurde auch beim Nachschub geplant. Wenn man nämlich in Indonesien kämpft, dann kann man nicht mal ins Arsenal gehen und ein paar Kisten Raketen abstauben, und so steht auch nur ein begrenztes Kontingent an Material zur Verfügung. Schlußendlich zeichnet sich da ein Game ab, das sich zwar in Richtung A.T.A.C. bewegt, aber noch eine Vielzahl anderer Optionen bietet, die plötzlich aus einem Flugi eine generalstabsmäßige Inselkriegsführung macht. Also Domark, wir warten auf die Endversion. ■

cus

Senna und sein Renner

FORMULA ONE GRAND PRIX - PREVIEW -

System: **PC**, bereits veröffentlicht: **Amiga**, **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **MicroProse**.

Ein Jahr nachdem Ayrton Senna seine furiose Formel-1-Saison hinter sich gebracht hat, zeichnet sich bei MicroProse die Fertigstellung der ultimativen Rennsimulation ab.

Aber warum dauert es ein Jahr? Ein Blick auf das Demo, das uns gerade zum Redaktionsschluß erreicht hatte, schafft Klärung. Die komplette '91er Formel-1-Saison mit allen Originaltracks und allen Eigenschaften der Boliden ist auf Diskette gezogen worden. Die Detailtreue geht soweit, daß sogar die Lackierungen der Wagen identisch mit den Originalen sind. Bodenunebenheiten auf der Piste sind originalgetreu an der richtigen Stelle, die Kurven haben die exakten Radien, und die Geschwindigkeit ist realistisch schnell.



▲ *Da bahnt sich eine Rennspielperle an*

Bei 256 Farben ist natürlich klar, daß sogar die Piste nicht im Einheitsgrau unter den Rädern wegzischt, sondern das ganze Spektrum zwischen fast weiß und bald schwarz abdeckt. Jeder Kurs ist bereit für Einzelrennen, Championship-Race oder Training.

Die Fahrzeuge können, wie auch bei Amiga und ST, individuell auf den Kurs eingestellt und abgestimmt werden. Wenn man danach urteilt, was bis jetzt zu sehen ist, dann hat das Game nur noch den Namen mit der Amiga- und ST-Fassung gemein.

Rennsport-Fans, spart schon mal Eure Kohle, was die **MicroProser** da in ihren Hallen unter dem Namen **Fromula One Grand Prix** zurechtzaubern, wird für Wirbel in der Szene sorgen. ■

cus

REACH FOR THE SKIES

System: **PC** *(mind. EGA, unterst. VGA, Platte, Erweiterungsspeicher, AdLib, Sound Blaster, Roland)*, geplant für: **Amiga, Atari ST/E**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Rowan/Virgin Games, England**, Muster von: **Hersteller**.

Luftschlacht

Es ist mal wieder zweiter Weltkrieg angesagt: Die Luftschlacht um England ist in vollem Gange - jetzt auch erneut auf dem Computer...

Das Szenario sollte aus dem Geschichtsunterricht, diversen Filmen oder Computersimulationen schon bestens bekannt sein. Aus Erfahrungen mit dem letzten Genre dürfte auch bekannt sein, was auf den Spieler zukommt: Zum einen ist handfeste Pilotenarbeit auf englischen oder deutschen Maschinen gefordert, in einem etwas trockeneren Modus kann man sich auch als Einsatzleiter um die strategische Seite der Ereignisse kümmern.

Solide Hausmannskost

Daß die Programmierer von **Rowan** sehr fit im Programmieren von Flugsimulatoren sind, haben sie seinerzeit beim guten alten *Falcon* bewiesen. Und das merkt man auch bei **Reach for the Skies** immer noch. Der Flugi-Part fliegt sich hervorragend und liefert neben den obligatorischen Außenansichten auch gute Geräuscheffekte. Ob nun auf englischer Seite Spitfires und Hurricanes auf Bomberhatz gehen, oder deutsche Bomber versuchen, ihre tödliche Last über britischem Boden loszuwerden, es kommt einfach echtes Flugvergnügen auf.

Dies kann man auch im ansonsten eher trockenen Strategieteil genießen, denn auf Wunsch darf man dort jederzeit selbst Hand im Cockpit anlegen. Allerdings hatten wir das ganze mehr oder weniger auch schon in anderen Programmen gehabt, Originalität wurde hier ausnahmsweise mal nicht großgeschrieben - und damit schrammt das Programm auch knapp an einem Hitstern vorbei. Solides Flugi-Food ist's allemal - und immerhin haben die Engländer damit gezeigt, daß auch sie ein Stück ihrer Geschichte auf den Computer umsetzen können. ■

Michael Anton



▲ *Wo ist der Feind???*



▶ *Ein Fluglotse hat es nicht leicht...*



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

GUNSHIP 2000 (Amiga)

Test in: ASM 11/92, Hardware: A500, A500+, A2000, A600, unterst. Platte, Maus, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: MicroProse, England, Muster von: Hersteller.



▲ *Gunship jetzt auch auf Amiga*

Endlich darf auch auf dem Amiga geballert werden, was das Zeug hält. Gunship 2000, das bei PC-Usern im letzten Jahr für Furore sorgte, ist jetzt konvertiert worden. Natürlich hat der PC den Amiga in Sachen Möglichkeiten längst abgehängt, und so ist es nicht erstaunlich, daß eine direkte Gegenüberstellung nicht machbar ist. Nur soviel: Die Fähigkeiten des Amiga wurden ordentlich ausgenutzt, und wenn man sich mit einer Landschaftsauflösung 'Medium' zufrieden gibt, geht es recht zügig zu den neuen Targets. Ein Joystick sollte aber schon vorhanden sein. GS2000 ist mit Sicherheit der derzeit beste Hubi-Simulator für dieses System, und sollte in keiner gutsortierten Amiga-Software-Sammlung fehlen. ■

cus



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

ERNSTFALL (II)

Simulatoren in der Berufspraxis - Teil II (Luftfahrt und Kraftverkehr)



▲ Captain H.-J. Hansen

Nachdem wir uns bei der christlichen Seefahrt und bei der Bundeswehr in Sachen Simulatoren umgesehen haben, konnten wir auch Einblicke in die errechnete Welt der Luftfahrt und des Straßenverkehrs bekommen. Fazit der ganzen Aktion: Die ach so hoch gepriesenen Simulationen auf Amiga und PC sind noch um einiges ausbaufähig. In wenigen Jahren vielleicht schon - wenn es den 868er Prozessor und die Hyper-Super-VGA Karte mit 120 MB gibt - dürfte die Simulation nur noch eine Bleistiftlänge von der Realität entfernt sein.



▲ Technik, die begeistern kann



▲ Ohne Hydraulik kein Fluggefühl

Zielsicher läßt Captain Hansen seine Hände über das riesige Instrumentenbrett fliegen. Hier ein Schalter, da ein Hebel und dort ein Regler. "Alles Routine", erklärt er seinem neuen Co-Piloten, der seine erste Flugstunde auf dem Airbus A-320 absolvieren soll und zufällig auf meinen Namen hört. Für mich sind die Schalter allesamt böhmische Dörfer.

Was ich aber bemerke ist, daß jemand vergessen hat, das Steuerrad bei der letzten Inspektion einzubauen. Trotzdem gibt Hansen vollen Schub; die Maschine rumpelt über die Frankfurter Startbahn. Während ich noch in meinen Sitz gepreßt werde, will ich ihn auf das fehlende Teil hinweisen, da greift er zu einem Joystick links neben sich, zieht beherzt daran, und der Vogel zieht steil in den Himmel. Das Rumpeln wird durch leichtes Turbulenzschütteln abgelöst. Wir sind in der Luft. Hansen kippt den Vogel leicht nach rechts, die Kursanzeige wandert 30 Grad vom Startkurs aus nach Süden. Jetzt legt er den A-320 auf die andere Seite und fliegt so zurück zum Startpunkt. In 800 Fuß Höhe, die Befeuerung der Landebahn recht voraus, übergibt er mir die Steuerung. Vorsichtig bewege ich den Joystick in alle Richtungen, um das Reaktionsverhalten zu testen. Langsam gehe ich nach unten. Aus dem Lautsprecher tönt eine Stimme: "Four hundred feet." Die letzten Kurskorrekturen, Fahrwerk raus, "three hundred feet", Seitenwind (so ein Mist), gegenhalten, "two hundred feet, one hundred feet", wir sinken zu schnell, "80, 60, 50, 40" jetzt leicht die Nase anlüpfen, rumms, ein wenig rüde meldet das Fahrwerk Bodenkontakt, Umkehrschub und volles Rohr in die Bremsen. Gut, daß ich den Gurt angelegt habe,

▼ Simulation oder echter Flug?



sonst würde ich jetzt meinen Füßen Gesellschaft leisten. Langsam rolle ich von der Landebahn. Meine erste Flugstunde mit einem Verkehrsflugzeug.

Virtual Reality

Von außen sieht der Flugsimulator für den A-320 der Lufthansa eher wie ein kleines U-Boot auf Stelzen aus, aber der Schein trügt. Das Gerät kostet rund 30 Millionen Mark und ist vollgestopft mit modernster Elektronik.

Der A-320 drängt sich für den Vergleich zwischen Profinutzung und Hobby förmlich in die erste Reihe. Schließlich hat sich der Simulator von Thalion seit Monaten in den Hitparaden festgebissen. Es kommt, was kommen mußte: Die PC- und Amigaversionen haben bis auf den Namen nichts mehr mit dem Pilotentrainer gemein. Im Arbeitsspeicher warten eben mal locker 16 bis 24 Megabyte auf Benutzung. Der technische Chef im Frankfurter Simulator, Dieter Bunge, hat noch ein paar Daten mehr auf der Pfanne: "Das Bild wird 50 mal in der Sekunde berechnet und das Programm immerhin 30 mal in der Sekunde".

Arbeitsspeicher satt

Wie gesagt, das Bild, das gerade im Nachtflug nicht mehr von der Realität zu unterscheiden ist, wird berechnet. Für den Piloten bedeutet dies, daß er nicht auf das reagiert, was sich vor ihm abspielt, sondern agiert und den Rechner so zu seinem "Sklaven" macht. Der ganze Simulator besteht außer dem Rechner aus drei weiteren Baugruppen. Einer Cockpitnachbildung 1:1 mit allen Instrumenten, einer Projektionseinrichtung, die vor den Cockpitscheiben fortlaufend situationsgerechte Bilder erscheinen läßt (Blickwinkel: 150 Grad horizontal, 40 Grad vertikal) und, als Krönung der ganzen Chose, ein Bewegungssimulationsgerät, das dem Piloten alle Flugzeugbewegungen täuschend echt vorgaukelt.

Wie auch bei SUSAN und ASPA (ASM 12/92) gab es für die Lufthansaführung mehrere Gründe, einen Airbussimulator anzuschaffen: Ganz vorne an stehen natürlich die Kostensenkung um mehr als 500 Prozent zum richtigen Flug, Umweltschutz (schließlich wird der Simulator nicht mit Kerosin betrieben) und Entlastung des ohnehin schon übervollen Luftraums.

Wie nah ist der Simulator eigentlich an der Realität dran? Captain Hansen mit 26jähriger Flugerfahrung dazu: "Mehr als 90 Prozent stimmt die simulierte Welt mit dem echtem Flug überein." Na, wenn das nichts ist!



▲ *Das Kernstück der Berliner Anlage*

▲ *Die Hydraulik in Aktion*

Crashcourse

Einen ähnlichen Aufbau, und doch ganz andere Qualitäten weist der Kfz-Simulator der Daimler Benz AG in Berlin auf. Ebenso wie beim Airbus-Simulator ist das Kernstück, die Fahrerkabine, auf Hydraulikstempeln montiert. Natürlich wird auch dort in Echtzeit gearbeitet. Und genau da liegt eben der Unterschied. Während ein Flugzeug eher träge reagiert und die Darstellung der Objekte zum größten Teil in weiter Ferne abläuft, müssen beim Fahr-Simulator eine Menge Flächen so schnell berechnet und dargestellt werden, daß ein Fahrt mit 120 Kilometern pro Stunde an einem Gebäudekomplex vorbei auch wirklich realistisch wirkt. Dies gilt zudem für die Hydraulik, die sich schnell den Spur- und Lastwechseln anpassen muß, damit die Illusion für den Fahrer perfekt ist.

Kaum noch vom realen Verkehr ▼ *zu unterscheiden*

Bereits jetzt wird klar, daß der Ruf, den der Simulator in Fachkreisen genießt, nicht übertrieben ist. Er gehört zum Besten, was dieses Genre weltweit zu bieten hat. Technisch brilliert er vor allem durch die Zahl der gleichzeitig darstellbaren Flächen: Mehr als 2000! Das Bild wird alle 80 Millisekunden berechnet, und alle 20 Millisekunden neu projiziert. Der Fahrdynamikrechner braucht genau sechs Millisekunden, um eine Lenk- oder Bremsbewegung des Fahrers an die Hydraulik weiterzugeben. Doch wozu ein immens teurer Simulator, wenn Daimler Benz über ausreichende Teststrecken verfügt?

Dipl. Ing. Wilfried Käding, Wissenschaftlicher Leiter des Arbeitsbereiches

Forschung, legt die Karten auf den Tisch: "Keine Teststrecke der Welt kann uns bei zwei Durchläufen identische Verhältnisse geben." Selbst ein Test in Sachen Seitenwind mit einer Turbine hätte ein paar nicht berechenbare Größen, die in einem Simulator-Testlauf ausgeschlossen werden können. Auch Fahrerverhaltensstudien mit ganz normalen Autofahrern von 18 bis 80 sind so in kürzester Zeit möglich. Einfach Fahrerwechsel und die gleiche Situation noch einmal ablaufen lassen.

Aber nicht nur die Zeitersparnis ist ein wesentlicher Faktor, natürlich spielen auch die Kosten eine entscheidende Rolle. Und da spielt diese Maschine einen weiteren Trumpf aus. Zwar kostet es den Betrieb ein Originalfahrzeug, bis zu 100 000 Mark Umbaukosten und ein halbes Jahr Werkstattarbeit, aber dann können alle Veränderungen an diesem Modell in Minutenschnelle durchgeführt werden, ohne daß ein weiterer Eingriff am Fahrzeug notwendig ist.

Auch der Sicherheitsaspekt ist nicht zu verachten. Jeder Systemausfall kann ohne Gefahr für Material und Mensch simuliert werden. Demnächst soll das ganze System, das momentan nur die Sicht zur Seite und nach vorn erlaubt, ein Update erhalten, so daß auch die Rückspiegel eine Funktion erhalten und die Bildqualität heraufgesetzt wird.



▲ Forschungsleiter Wilfried Käding



▲ Die Operatoren überwachen alles



▲ Kein Motor mehr, aber haufenweise Elektronik



▲ Das Innere der Kuppel

Phototextur

Das Stichwort hierzu heißt Phototextur. Dann werden reale Straßen in den Rechner "eingescannt" und geben so ein viel realistischeres Bild ab. Ein weiterer Vorteil dieses Updates ist, daß die so dargestellte Straße vom Rechner als eine einzige Fläche behandelt wird - sprich: mehr Kapazitäten für Umgebungsflächen frei werden. Getestet wird alles, was in den Bereichen Fahrer, Fahrzeug (Pkw und Lkw) und Umwelt relevant ist oder werden kann.

Allgemeine Probleme

Die Forschung des Konzerns reicht streckenweise aber weit über die firmeneigenen Interessen hinaus. So lief zum Beispiel eine lange Versuchsreihe über die Gestaltung von Ortseinfahrten, um den Fahrer unterschwellig zu einer Herabsetzung der Geschwindigkeit zu bewegen.

Mit Sicherheit ist dieser Simulator ein entscheideneder Beitrag zur Verkehrssicherheit auf auf den Straßen. ■

Marcus Höfer

Paint it Black

Bravo! Du hast die Schwärzeste Seite dieser ASM gefunden. Nein, das ist NICHT politisch gemeint, obgleich das, was hier besprochen wird, auch 'Kohl' ist. Verdorbener Kohl, um genau zu sein, denn hier findet Ihr die schlechtesten Programme des Jahres 1992 - wohl bekomm's.

„Die größten Flops von 1992“

Das Übel begann im Januar mit Lone Wolf, den uns Audiogenic Software servierte. Ein Game der Marke Hack'n'Slay, das neben der miesen Grafik auch noch durch eine höchst ungenaue Steuerung auffiel.

Im Februar konnte dies - rein rechnerisch - sogar noch übertroffen werden. Ein Manager erledigte sich selbst, indem die German Design Group glaubte, mit nur zwei Aktionsscreens, in denen man ein paar Zahlen anklickte, eine Wirtschaftssimulation hinzubekommen. Nach dem Test bekam zwar die Wirtschaft Besuch, aber das tut ja nix zur Sache.

Der rote Baron

Recht unterschiedliche Reaktionen gab es zum Thema Red Baron, denn die Amiga-Version stand im März auf dem Flop-Podest. Ab 14 Mhz aufwärts läuft das Teil so, wie es soll - aber wer hat das schon? Doch so viele? Oh, sorry...



▲ *Umstritten: Red Baron ein Flop?*

Zwei Dinge beschäftigten die Leser im April: Warum landeten meine Radmuttern in Ulis Klo und welche Farbe hat selbiges? Unser 'Freier' (nein. So meinte ich das nicht! Also wirklich...) bekam Crime City von If... aufs Auge gedrückt - und durfte (wir sind ja alles Kameraden, gelle?) sich auch den Mai-Flop angeln, der von Capstone/Accolade kam und The Taking of Beverly Hills hieß.

Was passiert, wenn man keine Radmuttern mehr hat? Genau, ein Rad fällt ab. Selbiges glaubten die Kollegen von mir, als ich im Juni Space Gun testen mußte und das Ocean-Produkt samt C-64 um ein Haar mit der Axt traktiert hätte. Aus diesem Grund gab es im Folgemonat auch keinen Flop, da man ähnliche Reaktionen bei meinen Kollegen/innen befürchtete.



▶ *Space Gun – katastrophal schlecht – so schlecht, daß selbst unser C64 in die Knie ging ...*

Aber dann - im August - machten wir die Bekanntschaft von Dylan Dog, der aus dem Hause Simulmondo kam. Jene Company hatte schon im Vorjahr bewiesen, wie schlecht doch Sportprogramme sein können. Hier versuchten sie, auf der Zombie-Masche zu reiten - und fielen prompt vom Gaul.

Bravo Romeo Delta stattete uns im September einen Besuch ab. Und weil wir ja einen neuen Volo bekommen hatten, durfte jener auch gleich an dieses Free Spirit Software-Produkt. Merke: Es ist eine hohe Ehre, das schlechteste Programm des Monats testen zu dürfen. Und wenn er nicht will, gibt es eben die doppelte Anzahl Stockhiebe.

Marcus brauchten wir nicht lange bitten, er stürzte sich mit kamikazehafter Motivation auf Stock Market von Computer Easy, welcher den Oktober-Flop darstellte. Diese Börsensimulation war gleichzeitig der letzte Flop des Monats, den wir letztes Jahr hatten.

Seitdem kam nichts derart Schlechtes mehr - zu Freude der User, umso schader für uns, denn wir lieben diese miesen Games über alles. Liebe Programmierer, gebt Euch doch etwas weniger Mühe, damit wir auch in '93 wieder Flops vergeben dürfen. Sonst werdet Ihr mit Kohl-Witzen nicht unter 100 bestraft. Ihr wißt doch: Wenn unser Bundes-Helmut Fieber hat, nennt man das auch 'Glühbirne'. ■

Klaus Trafford

▶ *Bravo Romeo Delta – ein Fressen für die Geier*

Kleinanzeigen



!ACHTUNG!ACHTUNG!ACHTUNG!

- Kleinanzeigen werden grundsätzlich nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene **Glückspiele** hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.
- Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder die Weitergabe von **pornographischer Software** schließen läßt.
- Kleinanzeigen dürfen maximal **10 Zeilen à 32 Zeichen** inkl. Leerzeichen umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich**. Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen. Diese erscheinen dann in der darauffolgenden Ausgabe.

!ACHTUNG!ACHTUNG!ACHTUNG!

Biete Software

AMIGA

Über 300 Tips / Tricks / Cheats für Amiga. Für DM 10,- Vorkasse bei A.Magerl, Dorfstr. 17, 8212 Uebersee! Kostenloser Club sucht noch Mitglieder! Infos gegen Rückporto.

Verk. f. Amiga Railroad Tycoon 40,- DM, Pirates 35,- DM, Tie Break 45,- DM, Kick Off 2 30,- DM, Kick Off 1 u. Extra Time je 10,- DM u. andere. Preise VB. Liste bei Burkhard Kammen, Tel: 02152/7536.

Biete Originale für Amiga an: Pirates! (30 DM) - Midwinter (40 DM) - Turrican (20 DM) - Gravity (20 DM) - Battle Isle (50 DM) - Another World (60 DM) 04462/3652 ab 13.30 Uhr!

*********** Mega-Pack ************ Verkaufe Monkey Island 1,2 und Out Run Europe für nuuuur 120 DM. Rufe jetzt oder nie an: 05841/3627. PS: Wer zuerst anruft bekommt noch Summer u. Winter Edition.

Amigaoriginale: 35,- DM pro Stück + Versandkosten: Carl Lewis Challenge, Formula 1 Grand Prix, Lotus 3. 25,- DM: Beach Volley, Tennis Cup 2, RBI Baseball 2, Jack Nicklaus Golf. Gerd Reitmaier, 0931/24447.

Verkaufe: Fire & Ice = 45 DM, M&M III = 45.-, Beholder I = 45.-, L.O.Temptress = 40.-, Elvira II 50.-, A 320 Airbus = 45 DM, Apydia = 40.-, Gobliiins = 45.-, Monkey II = 60.-, Knights of the Sky = 60.- 042817674

Amiga!! Neue und alte PD-Software abzugeben. Gratisliste bei: B. Ugovsek, Postfach 333, A-9021 Klagenfurt, Austria.

Achtung!!! Verkaufe Orig.-Spiele Black Crypt mit Orig. Verpackung und Spielanleitung = 45,- DM. Matthias Kriszio, Gaußstr. 7, 2850 Bremerhaven, Tel: 0471/802187.

********* Mega-Demos ********* Verkaufe 10 super Megademos auf insgesamt 13 Disks für nur 20 DM. Schickt 20 DM an folgende Adresse: F.Becker, Kapellenstr. 16, 3130 Kolborn/W.Germany (24-Std.-Service)

Amigianer aufgepaßt! Biete große Liste für PD-Softw.. Heute noch anfordern bei: S. Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. Liste gegen Rückp. (Briefm.). PS: Alles billig abzugeben.

Verkaufe für Amiga: Civilization, Monkey Island 2, Might and Magic 3, Fate-Gates of Dawn, Railroad Tycoon, alle kompl. dt., je 35,- DM, Castle Master, kompl. dt. 20 DM, Black Crypt, Anl. dt. 25,- DM, Starflight, Anl. dt. 10,- DM. + 10,- DM je Bestellung für Porto (Nachnahme). Kompl. nur 190,- DM. Becker, Berliner Str. 190, O-1330 Schwedt.

AMIGA, PC, ST Spiele und Anwendungen. Löse meine komplette Sammlung auf (ca. 450 Originale). Liste gegen frankierten Rückumschlag bei Günter Schmitz, 5600 Wuppertal, Nützenbergerstr. 3.

Amigianer aufgepaßt! Biete große Liste für PD-Software. Heute noch anfordern bei: S.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. Liste gegen Rückporto (Briefmarken). PS: Alles billig abzugeben.

AMIGA ORIGINALE für 5 - 25 DM. Sensible Soccer, Bundesliga Man. Pro, Airbus A 320, Traders, Monkey Island I + II, Maniac Mansion und 80 weitere. Liste gg. 60 Pf. RP. Tel: 05382/4858

Amiga und ST. Neueste PD Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

10 Topgames Popul. II, Elite, Sim City, Robin Hood, Realms, Gengis, Centurion, Champ, Powermonger, komp. 300 DM. Einz. 20 - 50 DM. Tel: 0941/999201. H.Groeger, Weichselmühlweg 5, 8401 Pentling.

AMIGA: Monkey Island 2 (40 DM), Lotus 2 (30), Bundesli. Man. Prof. (35), Kick Off 2 (25), Player Man. (25), 3D-Tennis (20), Logo (20). Tel: 04121/5276 (nur per NN!) HSV neu: Lotus 3 (60), originalverpa.

Amigianer aufgepaßt! Biete große Liste für PD-Software. Heute noch anfordern bei: S.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. Liste gegen Rückporto (Briefmarken). PS: Alles billig abzugeben.

Verk. f. Amiga Railroad Tycoon 40,- DM, Pirates 35,- DM, Tie Break 45,- DM, Kick Off 2 30,- DM, Kick Off 1 u. Extra Time je 10,- DM u. andere. Preise VB. Liste bei Burkhard Kammen, Tel: 02152/7536.

Amiga 2000 Tower, 80 MB Festpl., AT-Karte, VGA, 2 LW 5,25, 2 LW 3,5. Pr. VHB. Spielesamml. Amiga , 110 Originale Pr. VHS. Tel: 069/622299

AMIGA-ORIGINALE ab 10,- DM! Top-Games, z.B. Lemmings, Battle Isle, Mig-29-Fulcrum, u.a. Liste gg. Freiumschlag: H. Springer, Lennéstr. 77, O-1200 Frankfurt/Oder

TOP: Amiga Tips, Tricks, Cheats, Codes u. Lösungsheft! Über 3000 Tips, Cheats usw. in einem DIN A5 Heft! Nur 10 DM! Jetzt auch mit Moduladressen! 10 DM an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg! 48h Service!

Diverse Software für Amiga abzugeben. Schreibt an: Gerhard Rieser, Rud.-Steinacherstr. 1, A-6112 Wattens/Tirol, Austria

Verkaufe Amiga-Originale! Große Auswahl! Preise zwischen 10 DM u. 55 DM. Gratisliste anfordern bei: Wolfgang Biersack, Leopoldstr. 17, 8590 Marktredwitz, Tel: 09231/4204

Verkaufe die 600 besten Amiga PD's. Spiele, Demos, Anwender. Jede Disk nur 2,-. Liste geg. 1,80 in Briefm. Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg.

Originale! Battle Chess 2, Elvira 2, Indy 500, X-Out, Special Forces, Stellar 7, Star Control, Stadt der Löwen, UMS I, Starflight 1 + 2, Basketmanager, Dungeon Master. 06542/22160

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Augustenstr. 112, W-7000 Stuttgart, Tel: 0711/627772 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + Rückporto.

Verkaufe für AMIGA 500 Zool, Premiere, Lotus III u.a.! Schreib an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien.

Originale! More Lemmings, Pirates! Red Storm Rising, JU Football, Full Metall Planet, On the Road, Trans World, Night Shift, Imperium, Börsenfieber, 06542/22160

Amiga-Originale! Z.B. Abandoned Places, Altered Destiny, Willy Beamish, Ultima V, Rise of the Dragon, Police Quest II, Death Knights of Krynn, Gobliiins. Tel: 05382/6106.

Amiga! Digitalisierte Bildserien, 16 Graustufen, Hi-Res! Demodisk + Katalog für DM 5,- anfordern bei: Th.B. Esser, Postfach 123, A-4066 Pasching !AMIGA!

Verkaufe für Amiga Budokahn, Metal Masters, Shoot em up Konstruction Kit, Powerdrome. Alle Originale, sehr guter Zustand. Jedes Spiel für 30 Mark. Tel: 08781/2559, Berni.

Die beste Amiga - C64 - PD-Software! Anwender, Grafik, Sound, Spiele und die brandneuesten Demos, Megademos und Diskmags erwarten Euch. Und der beste Abo-Service. Und das zum reinen Selbstkostenpreis, also fast zum Nulltarif. Fordert jetzt gegen 3,- DM Rückporto unter Stickwort Amiga oder C64 Komplettliste plus Amiga (1) C64 (2) Disketten mit Kostproben an!! J.D. Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt.

Alte Infocom-Originalausgaben! Zork Zero, Beyond Zork, Starcross. Außerdem Sim City + Terrain Editor + Future Cities + Ancient Cities, Red Storm Rising. Tel: 05382/6106.



















ST

Atari ST + STE + Falcon 30 Demo + PD-Club. Infodisk für 3 DM bei: Jens Lohmann, Nierberger-Höhe 44, 5400 Koblenz, Tel: 0261/69005.

Hey! Du hast einen Atari ST und was Dir aber fehlt sind gute PD-Spiele. OK, dann schreibe mit 1 DM in Briefmarken an: N. Schumacher, Am Königsbusch 68, 5163 Langerwehe.

Div. ST Originale zu verkaufen! Liste kostenlos! Atari Tips, Tricks, Cheats u. Codes Liste! Über 1700 Cheats, Codes usw! Nur 10 DM! Bearbeitung innerhalb von 48 h! C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg! Syst. ang.

Hey! Du hast einen Atari ST und was Dir aber fehlt sind gute PD-Spiele. OK, dann schreibe mit 1 DM in Briefm. an: N. Schumacher, Am Königsbusch 68, 5163 Langerwehe.

Atari-Software: Alternate Reality: DM 18.-, Dragons of Flame, Logo: je DM 30,-, Sim City + Populous: DM 45.-, Chaos Strikes Back: DM 30.-, Rings of Medusa: DM 35,- Thomas Pratzsch, Trierer Straße. 445 - ATV, 5100 Aachen.

Verkaufe Orig. Atari ST Software: Anwendungssoftw. (40 bis 120 DM) sowie Spiele (von Bard's Tale b. Wayne Gretzky Hockey - alle 30 DM) Tel: 0951/68564 (mehrmals vers.)

Atari ST PD-Soft (1,90 DM/Disk) Katalogdisk kostenlos. M.Konopka, Bismarckstr., 47, 2949 Hohenkirchen. Diese Soft ist immer aktuell und kostet nur 1,90 DM/Disk *ST*ST*ST*ST*

Verkaufe für Atari ST Turrican 1, Turrican 2, Monster Business für je 20 DM. Alles Originale mit Org. Verpackung. Tausche Auch gegen Super Off Road. Fire + Ice für 45 DM. Tel: 07046/352 (Eric)

Verk. Orig. Anwendungen, Becker Design + Buch Schnelleinstieg (80), 3D Construction Kit + Videok., Signum 2 + Buch Schnelleinstieg + Signum Buch (280) Tel: 02607/6029

Verk. 80 Originalspiele, z.B. M1, Monkey Island, Lemmings, Midwinter, Wonderland, Wolfpack, Kick Off 2, Falcon, Mig 29 Superfulcrum, Mega lo Mania, Powermonger, Tel: 02607/6029.

Atari ST + STE + Falcon 30 Demo + PD-Club. Infodisk f. 3 DM : Jens Lohmann, Nierberger-Höhe 44, 5400 Koblenz, Tel: 0261/69005.

C-64

***** C-64 ***** Neue und alte Spiele für den kleinen Commodore, PD, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Riesenauswahl! Schreib an: G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

C64-PD-Software f. nur je 1,00 DM je Diskseite. Noch heute umfangreichen Gratiskatalog anfordern. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

Haaaalt - Stop - 64'er Fans! PD-Stuff für Euren Bortkasten gibt's bei: M.Klein, Wätjenstr. 26, 2800 Bremen 1. Liste natürlich GRATIS anfordern m. Kontaktkarte.

Yep Demo-Freax! Hab f. C64 immer neueste Demos, Mags und andern Stuff! Nur PD-Soft!! Auch Abos! Liste gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund, Germ..

Haaaalt - Stop - 64'er Fans! PD-Stuff für Euren Bortkasten gibt's bei: M.Klein, Wätjenstr. 26, 2800 Bremen 1. Liste natürlich GRATIS anfordern m. Kontaktkarte.

***** C-64 ***** Neue und alte Spiele für den kleinen Commodore, PD, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Riesenauswahl! Schreib an: G.Hall, Postf. 36, A-1108 Wien.

Tolle Spiele, Anwendungen, Demos für den C64 und vieles weitere im neuen PD-Katalog. Gratis bei Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

PC

Verkaufe PC-Spiele: Simearth und European Championchip '92 je 60 DM, Mad-TV und Steigenberger Hotelmanager je 50 DM und Populous für 20 DM. Philipp Eckardt, Grabenstr. 41, 5970 Plettenberg.

MS-DOS - MS-DOS Neueste PD Software. Liste gratis anfordern. T.Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien.

***PC*PC*PC* Fast umsonst: PD-Software abzugegen.** Gratisliste anfordern bei: R.Schneller, Postbox 2, A-2703 Wr.Neustadt

MS-DOS, Amiga, C-64 Software (PD) günstig abzugeben. Computertyp angeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft, PO Box 71078, L7T 4J8, Burlington, Ont., Kanada

Verkaufe PC-Originale, BMP, DSA, Indy IV, WC I incl. SM I + II, Championship Manager, Joe Montana Football, Special Forces. Tausche auch!! Suche Patrizier!! DM 50 - 80 p. Game. B.Wieloch, Düsseldorf, 0211/400410

MS-DOS-Spiele: Civilisation 60 DM, MUDS 49 DM, Masterblazer 30 DM, Battle Isle Data 30 DM *** Gameboy-Spiele: R-Type 35 DM, Tel: 0221/892230, Köln, (David)

Verkaufe Deluxepaint 2 Enhanced für IBM PC. Originaldisks 3,5 und 5,25", deutsche Anleitung, Update-Karte, Bestellkarte, Karafonts, Org. Verpackung, VB 300,-. Angebote an: 0911/676543 ab 19.00 Uhr.

Verk. PC-Originale: DSA, Lure of t. Temptress (dt.) je 40 DM, Kings Quest VI 50 DM, Lösung Quest f. G. 3 u. KQ 6 je 15 DM, incl. Porto, abends 02064/55837

Verk. EOB (5 1/4, 35 DM), Lord of the Rings (5 1/4, 30 DM), Death Knights of Krynn (3 1/2, 30 DM), org. MS-DOS 5.0 (3 1/2, 100 DM), Tel: 07032/31742, Sebastian.

Für PC MAD-TV DM 75, Rock'n Roll DM 50, Klax DM 40, Lemming 2 DM 60, Airline DM 60. Tel: 05130/79654

Spitzensoftware für "richtige" Computer: PC-Originale: A.Train, komplett deutsch, 50 DM + Porto u. NN. Patrizier, komplett deutsch, 50 DM + Porto u. NN. Tel: nur Di u. Fr zw. 19 u. 20 Uhr: 0421/651967.

MS-DOS: Tristan 60 DM, Espania - The Games 40 DM, Double Density 30 DM, Pinball Dreams 60 DM, Logical 30 DM und Rock'n'Roll 30 DM!! Telefon nach 16 Uhr 0511/561753.

***PC*PC*PC* Fast umsonst: PD-Software abzugegen.** Gratisliste anfordern bei: R.Schneller, Postbox 2, A-2703 Wr.Neustadt

MS-DOS, Amiga, C-64 Software (PD) günstig abzugeben. Computertyp angeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft, PO Box 71078, L7T 4J8, Burlington, Ont., Kanada

***PC*PC*PC* Fast umsonst: PD-Software abzugegen.** Gratisliste anfordern bei: R. Schneller, Postbox 2, A-2703 Wr.Neustadt

MS-DOS - MS-DOS Neueste PD Software. Liste gratis anfordern. T.Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien.

Verkaufe PC-Spiele: Simearth und European Championchip '92 je 60 DM, Mad-TV und Steigenberger Hotelmanager je 50 DM und Populous für 20 DM. Philipp Eckardt, Grabenstr. 41, 5970 Plettenberg.

Origin. Wing 2 dt. / Epic / GuySpy / Nova 9. Pro Spiel nur 30 DM. Tel: 0521/883738. Neu: Mantis 60 DM.

Verk. PC-Spiele: Sherlock Holmes! 70 DM, Darkseed 70 DM, Sensible Soccer 60 DM, Laura Bow 2 70 DM, Espana the Games 92 60 DM, Battle Isle, BMP je 50 DM, + NN. Tel: 06251/39726.

Verk. PC-Orig.: Elvira, Monkey Island 2, Dune, Wizardry 6, LHX, Big Business, Intruder, SimCity, Midwinter 1, Ultima 6, Super Space, Invaders, ATP, UMS 2. Tel: 07741/66341.

Alles Originale PC / ATAC 60,- / B17 60,- / MIG 29 M 50,- / Epic 50,- / Falcon 3.0 60,- / Mission 40,- / Gunship 2000 Mission 40.- / Shuttle 50,- / Thunderhawk 50,- / F117A 60,- / SU 25 Stormovik 40,- / OP-Harrier 30,- / Tel: 07664/1528

Diverse Software für PC abzugeben. Schreibt an: Gerhard Rieser, Rud.-Steinacher-Str. 1, A-6112 Wattens/Tirol, Austria.

Verk. oder tausche SPACE QUEST 4 und POLICE QUEST 3 (orig., kompl. dt., PC), Preis n. VB. Tel: 08621/3630, nach 17 Uhr anrufen (Robert verlangen).

VERKAUFE Secret Weapons, F-117A + Gunship 2000 m. Originalsoftware, Büchern, Overlays. VB je 90,- DM o. Tausch gegen Red Baron. 9-17 Uhr Marc Eckermann, Tel: 040/7219024.

KONSOLE

Verk. MD-Module: Shining, Starf., PC 2 + 3 je 60,-; Cadash, Popul., Vermilion, Might + M., F 22 je 45,-; Splatterh. 2, Sonic je 40,-; Tel: 0211/555366

Verk. für Super NES Final Fant II für 90,- DM. Tel: 04154/6793 (fragt nach Martin)

Verk. Mega Drive Module, EA-Hockey, John Madden Football, Sonic I, Quackshot jp., Ferrari Grand Prix Challenge, David Robinson Supreme Court. Evtl. Tausch. B.Wieloch, 0211/400410.

Verkaufe, tausche, kaufe Super-NES-Module zu fairen Preisen. Suche auch MD, GB ... ruft an: 07391/4401 oder schreibt: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen.

Verk. GB-Module: GB-Wars 100 DM, T2 40 DM, Parodius 50 DM, Turrican 40 DM, WWF 40 DM, R-Type 40 DM ... alle mit Anleitung u. Verpackung. Erik Heneka, 07251/44887 ab 16 Uhr.

Sega Mega Drive jap. mit Shining in the Darkness, EA Hockey, Aleste, Starflight u. Vermillion zusammen DM 500,-. Tel: 06221/484810.

Verkaufe PC-Engine Spiele: Dragon Spirit, Wonderboy 2, Kato + Ken, Dungeon Explorer und Ordyne, billig. Tel: 06027/5403 (Andreas) ab 15 Uhr.

Verkaufe Sega Mega Drive, Zubehör + 30 Spiele! Auch einzeln! Verkaufe auch Spiele für Famicon + Master, PC Engine + Nintendo! 0431/641670 0431/641670

Verk. MD-Module: Shining, Starf., PC 2 + 3 je 60,-; Cadash, Popul., Vermilion, Might + M., F 22 je 45,-; Splatterh. 2, Sonic je 40,-; Tel: 0211/555366

ANDERE

Verk. Rings of M., Midwinter, Another World, Death Knights, B.T. 2, Amberstar, Shanghai, Dragonflight .... Suche Spiele von Infocom, SSI (nur Originale) Tel: 0721/859677.

**** TRISTAR + RED SECTOR INC. **** To get the hottest demo-abo of the scene write to: Henning Schmidt, Rheiner Str. 14, D-4447 Hopsten. 2,- DM/Disk 0-3 days warez! ACHTUNG: KEINE RAUBKOPIEN!

Löse meine Software-Sammlung auf. MIDI-Songs (ca. 300 Songs!), Graphik (über 2500 Graphiken), 400 Signum Fonts. Jede Packung enthält 10-30 Disks. Infos: Andreas Langer = 08868/321

Verk. orig. Lotus 123 / Free / ance Graphics / Ami Pro / Windows 3.1 / Dos 5.0 Chiffre-Nr. 508

SucheSoftware

AMIGA

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung und Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endt-Straße 13 a, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214.

Suche DRINGEND "DAS SCHWARZE AUGE" od. andere Rollis. Schreibt an A. Janák, Kl. Schaftrift 20, O-4502 Dessau. 101% Antw.. Only Amiga! Tauschpart. m. Liste auch.

Kaufe Amiga-Originale mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214.

PC

Suche dringend für IBM-PC: Willow von Mindscape. Zahle ggfs. Neupreis! Tel: 0201/420573 (nach Frank fragen)

Suche dringend das Spiel Pirates! von Microprose für den PC! (MS-DOS) Eric Pribyl, Nahmitzer Damm 6 b, 1000 Berlin 48 o. Tel: 030/726926 - Nur Originale-

Kaufe PC-Originale mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche PC Spiele. Nur Originale, komplett mit Anleitung. Lothar Ries, 6432 Heringen, Gasse 5. Tel. 06624/1842.

Kaufe PC-Originale nur mit Anleitung und Verpackung. Listen u. Angebote an: Michael Ruhrberg, Stubertal 61, 4300 Essen 1.

KONSOLE

Kaufe GameBoy-Spiele mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Suche für dt. Mega Drive: Desert Strike, EA Hockey 93, Bard Knuckle. Schreibt an: Martin Hald, Kuessnacherstr. 27, 7891 Lienheim

Kaufe noche jede Menge Konsolenspiele, bevorzugt Megadrive, NES u. Supernes. Tausche auch 2 Megadrivespiele geg. 1 Supernes. Tel: 0641/84874 ab 14.00 Uhr, nachmittags, Karl-Heinz.

ANDERE

Spectrum Suche das Spiel "Firelord" von Hewson! Zahle Höchstpreis! Angebote an: Peter B. Dietze, Vietmeierstr. 20, W-4432 Gronau.

Suche Hardware

AMIGA

DRINGEND! Suche Amiga 2000, 2. Laufwerk erwünscht. Angebote an: Peter Janiszewski, Hauptstr. 8, O-1801 Brielow.

DEFEKTE AMIGA 500-3000 gesucht. Zahle defekt bis 250 DM, intakt bis 300 DM. 02371/32555 oder 0241/574544 (Thomas)

ANDERE

Bastler sucht intakte od. defekte Computer (-schrott) (z.B. Robotron, KC, Atari ...). Auch Floppys usw. Henry Borchardt, Feuerwehrdep. 2, O-7701 Gr. Särchen.

Suche Drucker, Neun-Nadel- oder Tintenstrahldrucker. Kein Farbdrucker! Zahle bis 200,- Mark. Angebote an Marcel Baessler, Virchowstr. 15, O-7144 Schkeuditz.

Biete Hardware

AMIGA

Sega Mega + 7 Konsolen, 7 Mon. alt, 500 DM. A 500 + Monitor, 2. LW, 1 Meg + ca. 20 orig. Spiele f. 950,- DM. Tel: 08431/49720 ab 18.00 Uhr.

Verk. Amiga 500 + Monitor + 3 Joysticks + 3 Diskettenboxen + einige Original Spiele. Tel.: 8.00 - 18.00 06196/75101, Tel.: 18.00 - 21.00 06196/71176. VB 800 DM + Erweiterung 1 MB.

Verk. A500, 1,5 MB aufrüstbar- 3,5 MB. Knappe 2 Jahre alt, sehr guter Zustand! Design New Art (limited). + (Beast + DPaint III) etc. VHB 1200,-. Tel: 0621/858572 (ab 20.00 Uhr)!!!

Verk. Amiga-1000 + 1084-S, Farbmonitor + 1 MB-RAM + 2. Floppy + Cruiser + Programmierhandb. + Kickstart 1.3, Top-Zustand, VB: 1200 DM. Tel: 06105/5622 - Philipp Böttcher.

Verkaufe CDTV + Infrarot Maus + Tastatur + Floppy + 5 CDs für 1650,- DM. Timo Nowak, Silcherstr. 1, 6330 Wetzlar. Tel: 06441/31634.

Sega Mega + 7 Konsolen, 7 Mon. alt, 500 DM. A 500 + Monitor, 2. LW, 1 Meg + ca. 20 orig. Spiele f. 950,- DM. Tel: 08431/49720 ab 18.00 Uhr.

Amiga 500, Zweitlaufwerk, Action Replay 2, TV Modulator, Maus, Joystick, Literatur u. 13 Originalspiele zu verkaufen. Preis: 750 DM (VB). Angebote an: Henning Krämer, Tel: 02252/2754

A 500 1 MB 2. Laufwerk Monitor 1084 S Joystick Competition Pro Originalsoftware Amberstar Dune (Spiel des Monate 7/92 Preis 1100,- DM VB Tel: 07181/83451, verlangt Frank ab 18.00 Uhr.

Verk. Amiga 2000 C m. 2 x 3,5" Floppys u. Monitor. Kickstart 2.0 u. 1.3. Habe org. Spiele (Civilization, 1869, Railroad Tyc .... Erst 1 Jahr alt. VB 1400,-. Tel: 07153/28932, Marcus verl.

Verk. Amiga 500 + Monitor + 3 Joysticks + 3 Diskettenboxen + einige Orig. Spiele. Tel: von 8.00 - 18.00 06196/75101, Tel: von 18.00 - 21.00 06196/71176. VB: 800,- DM + Erweiterung 1 MB.

A-500, LDG-Player + Zubehör, 1 MB Mon CM-8833, 2. LW, 15 orig. Spiele, 80 Comp. Zeitschrft. usw. NP: 4500,-. Alles 100% ok, kein Einzelverk. Ab 18.00. Nur an Selbstabholer. Tel: 07442/4625. VHB.

Amiga 500, 1 MB, 2. LW, intaktes internes LW 3,5" für A 500/2000, auch einzeln, billig. 02371/32555 oder 0241/574544 (Thomas)

Turbokarte Harms-P-030-+ / 68030 / 2 Meg für A 2000/500 (Karte), Freezer Action Replay III, Kickstartumschlt., 2 Eprom/Rom incl. Antiviruseprom. Diverse Fachliteratur, 04844/457.

Verk. Amiga 2000, drei Orig. und Video Monitor 1084S. Preis nur 1900 DM. Tel: 08171/51108. (2 Joy. + Maus + 2 Handbücher)

Amiga 500 + Monitor + 1 MB + 150 bespielte Disks + Actionreplay 2 + 4 Player-Adapter + 4 Joysticks. 2 jahre alt (Neupreis: 2300,-) VB 1400,- Call: 08141/25085 !!!

Österreich: Verkaufe Amiga 2000 + Mon. + 3 Laufwerke (+280 Discs) + viel Zubehör (2 Mäuse, Joyst., Magazine, Originalprg.) Top Zustand + extrem günstig !!! Tel: 06434/4263

Verk. Amiga 500 mit 2,3 MB, Zweitlaufwerk mit Trackanzeige, Monitor Philips 8833 CM (Stereo) + 5 Originale, z.B. Lemmings, Pirates, VB 1200,- 05373/6370, ab 17.00, Dirk.

TOP-ANGEBOT!! Verkaufe CDTV-Amiga mit Fernsteuerung, CD-ROM's, Floppy, Sowie Games für nur 1600 DM abzugeben! (Auch Tastatur in schwarz) Tel: 0211/7489350.

ST

Verk. Atari ST 1040 + Farbmon. + 2. Floppy + 36 Orig. + 1 Joystick + Maus + 2 Diskboxen + ca. 120 Leerdisks. VB 1050 DM. Oliver Refle, Tel: 0911/65792, 8500 Nürnberg 70, Ossietzkystr. 91

Verk. Atari 1040 ST (inkl. Monitor SM 124, ext. Disklaufw., Maus u. div. Zubehör) für 500 DM. Tel: 0951/68564 (ruhig mehrmals versuchen!)

Biete Atari 1040 STE + Colormonit. + Peacocdrucker + 520ST + Monochrommonitor + Floppy sowie div. Spiele, z.B. Indy 3, Baby Jo usw. Nur zusammen f. 2200 DM Festpreis. Hartmut Thoms, Grüner Wald 5, O-1211 Marxdorf

C-64

Verkaufe C 128 D + Monitor + viele Originalspiele z.B. Bards Tale 3, Ultima VI usw. + 200 Discs + Hard-Box + div. Literatur, nur gesamt. VB. Tel: 0911/794515, Sascha Changizian, Alte Reutstr. 182, 8510 Fürth.

Verkaufe C64 + 1541 II Laufwerk + Original Games (Ultima V Pool of Radiance, Battle Chess, Golden Disk, Giga-Paint) + etliche andere Games. 100% ok und originalverpackt. Preis n.V. Tel: 089/6016496, 8000 München.

C64, 1541-II + Par.-Kabel, 1802, AR. 6.0, Simons Bas., Lightp., W&T-Interf. viel Softw. (Orig.), ... NP. 2000 DM, VP. 1199 DM (VB) R.Goldberg, Finstere Gasse 9 a, O-8122 Radebeul 6. Dank.

C-64 II, Floppy 1541, Datasette, Joystick, Disk-Box, 30 Disk. mit Spielen, 10 Kass. und 25 ASM-Hefte für 450 DM. Tel: 06391/1778. Christian verlangen.

Verk. Drucker: Präsident 6325 mit Interface für C-64, gut erhalten, da kaum genutzt (wegen Systemwechsel), orig.-verpackt, VB 200,- DM. Steven Brandt, Tel: 039087/217.

Verkaufe C 128 D + Monitor + viele Originalspiele z.B. Bards Tale 3, Ultima VI usw. + 300 Discs + Hard-Box + div. Literatur, nur gesamt. VB. Tel: 0911/794515, Sascha Changizian, Alte Reutstr. 182, 8510 Fürth.

PC

Verk. 286-AT, 12 Mhz, 2 MB RAM, 105 MB Festpl., VGA-Karte und Monitor, 2 Floppies (5,25/3,5 Zoll), VB: 1500 DM, Kai Wille, Tel: 0208/752442.

Escom 386 SX (schwarz), Tower, 16 MHz, 2 MB RAM, SVGA.Karte + Farbmonitor, 5 1/4 und 3 1/2 LW, 52 MB HD, Maus, MS-DOS 4.01, Orig: Sofortware für DM 1500. Tel: 069/852315, Ralph Führer.

Verk. 386/40, 64 KB-Cache, 4 MB-RAM, 120 MB-Quantum-HD, SVGA-Mon. (SSI), SVGA-Karte (1 MB, ET 4000), 2 LW, Mouse, MS-DOS, 2 Orig. Spiele, div. Extras. VB: 2500 DM. Tel: 07524/1237, Christian.

386-25 MHz, 105 MB HD, 4 MB RAM, VGA-Karte 1 MB, 2 LW, Soundblaster, Tastatur, SVGA-Monitor, strahlungsarm, DR-DOS 6.0, versch. Bücher, Shareware. Fast neu, VB 2100 DM. 0621721886

386SX, 4 MB, 87 MB, FPlatten, 5 1/4, 3 1/2 Gameport, Coprozessor, Adlib, Skanner, Multiskann, VGA. VB 2000 DM. Atari ST, 1 MB, 250 DM, Richard Holz, Köln, Tel: 0221/583960

Gut erhaltener Schneider-Euro-PC, 3 Jahre alt, mit 2 Laufwerken, MS-DOS 3.3, Mouse, Works und Monitor zu verkaufen. Preis nach Vereinbarung. Sofort melden bei: 05522/82967, Martin Hoefer, 336 Osterode.

Highscreen 286/16 MHz, 1 MB RAM, 32 MB Festplatte, SVGA-Monitor, 3 1/2 u. 5 1/4" Laufwerke, Maus, Joysticks, viele Spiele, DR-DOS 5.0, nur 1.600,- DM, L.Faßmann, Chemnitztalstr. 2, O-9101 Garnsdorf.

Escom 386 SX (schwarz), Tower, 16 MHz, 2 MB RAM, SVGA.Karte + Farbmonitor, 5 1/4 und 3 1/2 LW, 52 MB HD, Maus, MS-DOS 4.01, Orig: Sofortware für DM 1500. Tel: 069/852315, Ralph Führer.

KONSOLE

Sega Master System mit 3D-Brille, Light Phaser, 15 Spiele, z.B. Phantasy Star, sowie Game Boy mit Akku-Pack, Game Light. Alles 1/2 Preis, Tel: 0211/662428.

Verkaufe: Game Gear + Columns + Castle of Illusion + Dragon Crystal für 250 DM. Alles im Top-Zustand! Tel: 0214/67107 ab 18.00 Uhr.

Verkaufe: Mega Drive Pal/RGB Kombi + Joystick + Joypad + 9 Spiele (F22 Intercepter + Streets of Rage etc.) VB 700,- DM, 0511/5479813 (Sven) ab 16 Uhr.

Die Gelegenheit: Verk. Mega Drive (jap.) mit 14 Spielen. Z.B. Sonic, Warsong, EA Hockey, Th. Force III, Musha Aleste u.a. Ruft an: 05724/8006 (Matthias)

Verk. Mega Drive + 6 Spiele + 2 Pads u. Kabel (jap.). 100% ok. VP. 08151/7198 (Niki). Auch einzeln.

Verk.: Sega-Megadrive (Pal/dt.), 2 Joypads, Japan-Adapter und 6 Spielkass. (Tecmo Worldcup, Sonic, Italy'90, EA-Hockey, Olympic Gold). VB DM 430,-. Tel: 040/6010243 (Tobias), Mo-Do ab 18 Uhr.

Verkaufe Lynx mit 11 Top-Spielen, z.B. Shanghai, Slime World, Chip's Challenge, Electrocop u.a. Komplett nur 450 DM VB. Tel: 08631/2249 (Mike) oder 08634/5699.

Ver. GB 1 Jahr alt mit Akkset, Licht, Tasche und 8 Spielen (GB-Wars, Parodius, T2, Turrican, R-Type ...). NP: 700 DM, Gesamtpreis VHB: 400 DM. Erik Heneka, 07251/44887 ab 16 Uhr.

Verkaufe: S.Mega-Drive + 7 Spiele (EA-H, S. Shinobi usw.) + Japan-Adapter f. 650 DM. Tausche Spiele auch gg. Super Nintendo-Spiele. Markus Maahs, Obere Dorfstr. 2 a, 5000 Köln 30.

Die Gelegenheit: Verk. Mega Drive (jap.) mit 14 Spielen. Z.B. sonic, Warsong, EA Hockey, Th. Force III, Musha Aleste u.a. Ruft an: 05724/8006 (Matthias)

Sega Mega Drive jap. mit Shining in the Darkness EA Hockey, Aleste, Starflight u. Vermillion zusammen DM 500,-. Tel: 06221/484810

Sega-Master System incl. 4 Spielen nach Wahl u. 2 Controlpads originalverpackt: DM 180,-. Rosendahl S., 08151/78194.

ANDERE

Chicony LAPTOP 5600, 386er, 2 MB, 20 MHz, 85 MB FP1, 1,44 MB inklusive sep. VGA-Farbmonitor und 1,2 MB Floppy, Preis DM 3.100,00. Telefon0221/395036 Mo, Di, Do ab 18.00

Mehrplatzanlage RMC/NOVELL. 1x 386 File-Server m. 300 MB FP, 1x 286 Workst. master, 4x 286er Workst., ST-1500 TEAC-Streamer, SIEMENS Laserjet IIp, NOVELL Netware ELS-II, IBM-DOS 3.3, Bj. 4/91 inkl. Kabelzub. für DM 8.950,00. 0221/395036 Mo, Di, Do ab 18.00

Biete US Robotics 16.800 HST Courier und Standard ab ca DM 1000,-. Für weitere Informationen schreibt an: Hot Soft, P.O. Box 71 078, L7-4J8 Burlington, Ont., Kanada. Fax 416-639-6901

HP-Paintjet 790 DM, 40 MB Atbus 19 ms 200 DM, 80 MB Atbus 350 DM, SW-Scanner 90 DM, VGA 1 MB 90 DM, MS-DOS 5.0 60 DM, Win. 3.1 60 DM, PC-Globe 50 DM, Super Print 90 DM. Tel: 0711/6405414 ab 19 h

Verkaufe: Super Grafx + CD-ROM + Adapter + 4 Spiele (R-Type, Form. Soccer, Battle Ace, Wonderboy III (CD)) für 750 DM VB - 0511/5479813 (Sven)

Verschiedenes

*** Briefspiele * Fernspiele * Schweiz.** Kostenloses Infoheft über ein faszinierendes Hobby bei Reiner Leis, Postfach 118, CH-3920 Zermatt, Schweiz.

Ultima Unterworld: Suche dringend Spielestand 7. Level oder 6. Level. Zahle für Porto u. Diskette DM 10,-. Tel: 09 11/47 11 36, Wochenende. Evelyn Marquart, Hainstr. 25-117, 8500 Nürnberg 40.

Top Nebenjob!! Ein bis zwei Stunden täglich (-100 DM). Info geg. frank. Rückumschlag & 1,50 DM (Scheck) bei Carsten Körbl, Kamper Weg 10 d, W-2358 Kaltenkirchen. Schnell!!!

Ich bringe Eure Bilder, Dias und auch Dich selbst auf Diskette. Jegliches Format und Auflösung. Anfrage unter 0221/7088372. Animationspräsentation und Slide-Show von Bildern o.a. möglich.

PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder. Guenter Riedel, Im Winkel 4 a, 5431 Oberelbert.

Verk.: Lösungshefte zu allen Sierra und Lucasfilm Spielen. Die Lösungen enthalten Pläne u. Fotos. Der Preis beträgt 12 DM + 3 DM Porto. Tel: 0511/626079.

Verkaufe: Lösungshefte zu Larry 1-5, Space Quest 1-4, King's Quest 1-5, Police Quest 1-3, Monkey 1-2, Indy 3-4 u.v.m. Der Preis beträgt 12 DM + 3 DM Porto. Tel: 0511/626079.

Habe ca. 300 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Schnell + billig! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund, Germany.

Biete komplette ASM Zeitungen von Heft 3/86 - 10/92 im Tausch gegen Game Boy mit Games oder Game Gear. Tel: 030/4911867

Verk. einige Lösungen od. Tips f. Monkey 1 + 2, Zack Mc Kracken, Indy 3 u. Codes f. Pirates! Preise gg. frank. Rückumschlag! Sandra Müller, Trierer Str. 125, W-5400 Koblenz.

Suche Videos, MC's, CD's und Platten von folgenden Gruppen: Böhse Onkelz, Störkraft und Kampftrinker. Zahle gut, tausche auch. Sven Bergmann, Ortsstr. 5 Nr. 5, O-6821 Zeutsch.

Komplettlsg. zu diversen Spielen. Mit diesen Auflsg. kommt jeder durch alle Level. Liste gg. 2 DM in Briefm. bei Lars Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen (Auflsg. ab 1 DM)

SUCHE: GAME BOY + SPIELE o. ganze MODULSAMMLUNGEN ... Suche: Mega Drive + Sp., Nes + Spiele, Famicom + Sp., Neo Geo + Sp., Game Gear + Sp., Sega Master + Sp., Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr.

******** NEBENVERDIENST ******** Bis zu 7800 DM in kurzer Zeit! Leichte Tätigkeit, völlig legal, v. zu Hause aus. Auch f. Jugendl. geeignet. Info gegen frankierten Umschlag bei: Claudius Schmidt, Granatweg 2, 4044 Kaarst. (Keine telef. Info) Schreibt sofort, es lohnt sich!

100 DM täglich ganz legal und für jedermann von zu Hause aus durchführbar. Infos gegen 1 DM RP bei Markus Schultheiß, Baumgartenweg 37, W-8780 Gemünden.

Achtung! Du kannst auf legale Weise Geld verdienen. Bei freier Zeiteinteilung. Info g. frank. Rückumschlag von Peter Schweinsberg, Kapuzinerweg 18, 3538 Marsberg 1.

Schweiz Eine der besten deutschsprachigen Briefspielsim. hat noch freie Plätze. Rainer Leis, Postf. 118, CH-3920 Zermatt, Schweiz.

Only the latest demos! 1 Disk 1,50 DM, Abo: 25 Disks = 30 DM, 50 Disks = 55 DM. Probleme mit Viren? No Problem! Ich finde und kille jeden Virus! Infos unter: 0931/24761

KOMPLETTLÖS. zu ü. 200 Amiga, ST + PC-Spielen! Z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonst. Adv., etc. Liste 1,50 DM Rückpl. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 7,80 DM inkl. Porto je Lös.

Fragen kostet nichts! Wenn Du auch 100 DM täglich Nebenverdienst durch leichte, legale Arbeit haben willst, hole Dir die kostenlosen Infos. Gordon Kleen, Thurgauer Str. 28, 1000 Berlin 51.

Wenn Ihr viel Geld bei leichter und von zu Hause ausführb. Tätigkeit verdienen wollt, schreibt mit Rückp. an: Enrico Schneider, Helmstedterstr. 16, 1000 Berlin 31.

OBERMOTZ, der VIDEOSPIELCLUB für (VER)kauf, tausch-freudige FREAKS! 14täg. (!) Club-ANZEIGENHEFT! Nur DM 2,- pro Monat Beitrag!! A.Beck, Kilianstr. 51 a, 5400 Koblenz.

Verkaufe: NEO-GEO, 2 Joypads + Memory Card + Spiele, 3/4 Jahr alt. NP: 2200,- VB: 1500,- nur komplett. Tel: 0931/285726

EINMAALIG!! 100 DM täglich zu verdienen. Leichte von Zuhause ausführbare Tätigkeit. Info gg. frank. + adress. Umschlag. Matthias Grünewald, Liesgrundstr. 19, 8752 Schöllkrippen. Einmalig!!

Lösungen: Monkey Island 1 + 2, Operation Stealth, Maniac Mansion, Larry 5, Populous 2, Lotus 2, je 5,- DM, Geld bitte beilegen. Thomas Gotsche, Sudetenstr. 50, 5030 Hürth (frank. Rückumschlag)

Verk. Lösungen zu: Kyrandia, Lurte of the Temptress, Eternam, Plan 9, Darkseed je 15 DM, PC-Prg.: SLure o. t. Temtress", "DSA" je 40 DM, abends 02064/55837

Verkaufe Sega Mega Drive + Extras + 30 Spiele!! Verkaufe einige Spiele für Master, Famicon + Nintendo + PC Enging!!! 0431-641670 0431-641670 0431-641670 0431-641670 0431-641670

Biete Lösungen zu diversen Adventures und Rollenspielen. Preise: 10 oder 15 DM. Liste gegen frankierten Rückumschlag von: Christian Lovis, Ölhafendamm 22, 2940 Wilhelmshaven.

Verk. ASM 10/80, 89 kpl., ab 4/90, 91 kpl. 1/2/3/7/92, z.T. sehr gut erhalten. Power Ülay 7/91 und 9/92, Playtime 6/8/91 u. 2/6/8/92 kpl. oder einzeln. Tel: 04544/1689

Verkaufe 28 ASM-Poster (groß + klein) + 52 ASM-Postkarten (Gamemotive) + 60 ASM - Spiele - Bibliothek - Karten. Preis: 50 DM + Porto. Tel: 02104/7691ß (Anrufbeantworter)

ASMAGOR! Ein Strat.-Wirtsch. Briefspiel! Nur 2,50 DM pro Runde! Gratisinfo per Postkarte anfordern bei: Lukas suchan, Im Felde 19, 7300 Esslingen.

Verkaufe ASM-Zeitschriften von 03.86 - 12.-91. Dazu ASM-Sonderhefte Nr. 1-7 und Nr. 14. Abzugeben im Sammelordner. Preis: 150 DM + Porto. Telefon: 02104/76910 (Anrufbeantworter)

Achtung!! Wiedereröffnung!! Die KIMBA-Box geht wieder ONLINE. Home of the white LION. 02166/59883 300-2400 Baud 8/N/1 MNP V42 V42bis 24 Stunden ONLINE.

Achtung! Du kannst auf legale Weise Geld verdienen. Alles von zu Hause aus. Info g. frank. Freium. von Peter Schweinsberg, Kapuzinerweg 18, 3538 Marsberg 1.

PROFIS AUFGEPASST!!! BLUTIGER ANFÄNGER BRAUCHT HILFE. DAS PROBLEM HEIßT: FAIRLIGHT C 1985. WER HILFT MIR DAS SPIEL ZU LÖSEN, BZW. AN TEIL 2 ZU KOMMEN? ANSCHEINEND BIN ICH DER EINZIGE, DER DIESES SPIEL KENNT ?!? CHEESY 0211/4184793

Lösungen: Monkey Island 1 + 2, Oper. Stealth, Maniac Mansion, Loom, Elvira 1 + 2, Larry 5, Zak McKracken. Je Lösung 5,- DM. Geld bitte beilegen. Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 5030 Hürth (frank. Rückumschlag)

Verkaufe Liste mit über 170 Adressen von Zeitschriften, in denen man kostenlose inserieren kann. Schicke 5 DM (bar/Scheck) Töpperwein, Krockhausstraße 25, 4630 Bochum 1.

OBERMOTZ, der VIDEOSPIELCLUB für tausch/(ver)kauf-freudige FREAKS. 14täg. (!) Club-Kleinanzeigen-Heft! Beitrag nur DM 2 pro Monat! INFOS André Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz.

**** Surprise! Productions/TRSI **** Neueste Demos! Einzeln + im Abo! (0 - 7 Tage) 2,- DM/Disk bei: Henning Schmidt, Rheiner Str. 14, 4447 Hopstein. Keine Raubkopien! Only legal! Back to the roots!! SP/1992

Verkaufe kompletten Jahrgang ASM 1990 für 40 DM und kompletten Jahrgang Power Play 1990 für 40 DM. Telefon 06624/6535.

BAKTERIUS - das "freie" Postspiel Infos bei: TPP, Mellumstr. 4, 2944 Wittmund. Bitte Rückporto beilegen!

ACHTUNG!!! Biete Cheatdisk!!! Über 500 engl. Cheats!! (Amiga) Die Disk gibts für DM 10 bei: Thomas Scharfy, Hungerbergstr. 43, 7057 Winnenden.

GOURMET, das Briefspiel für Feinschmecker. Komplexe Wirtschaftssimulation. Kostenlose Infos bei: Martin Schmidt, Postf. 1263, 8192 Geretsried 1.

Verkaufe ASM Jahrgang 91 komplett (12 Ausgaben) für 30,- DM / Interessenten melden bei: Frank Cornelius, Emscherstr. 15, 3300 Braunschweig/Ende.

Neo Geo + Spiele gesucht *** Famicom + Sp. gesucht *** Mega Drive + Sp. ges. *** Game Boy + Sp. ges. *** Nes + Sp. ges. *** Suche auch Modulsammlungen *** Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr *

Verkaufe ASM: 4, 5, 7, 9, 10, 12/88, 1/89, 1,2 Spezialausg. Powerplay 4, 6, 10, 11/88. Happy Comp. 3, 4, 5, 10, 11/88. 50 DM + Versandkosten. H.Biere, Herderstr. 11, 4937 Lage.

8000 DM im Monat! Sofort durchführbare Tätigkeit von Zuhause aus! Auch für Jugendliche. Info geg. 1 DM RP bei, TASKIN Oguzhan, Lohmühlenstr. 20, 4650 Gelsenkirchen.

Junger, dynamischer Mann sucht Ausbildungsstelle als Kaufmann im Raum Stuttgart. Oliver Zander, Mercatorweg 11 c, 7000 Stuttgart 40, Tel: 0711/8261542.

Top-Nebenverdienst für jeden von Zuhause aus! Legal! Leicht! 9000 DM und mehr mon. möglich! Info gegen 1 DM frank. Rückumschlag bei M.Krüger, Mittelstr. 31, 4019 Monheim.

Verkaufe Lösungshefte zu allen Sierra- und Lucasfilm-Spielen. Die Hefte sind mehrmals getestet und bringen Sie garantiert zum Ziel. Sie enthalten den kompletten Lösungsweg und Pläne. Preis 12 DM + Porto. Tel: 0511/626079. Daniel Plappert, 3000 Hannover 1.

Suche Game Boy + Sp., NES + Sp., Famicom + Sp., Mega Drive + Sp., Neo Geo + Sp., Sega Master + Sp., Game Gear + Sp. Evtl. auch Tausch, z.B. 1 GB + 20 Sp. gegen 1 Famicom + 1 Sp. Tel: 04521/71497.

Habe ca. 3000 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Schnell + billig! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund, Germany.

***** Schweiz ***** Eines der besten Briefspiele hat noch freie Plätze. Kostenloses Infomaterial anfordern bei: Rainer Leis, Postfach 118, CH-3920 Zermatt.

Bis zu 100 DM täglich! Leichte, legale Arbeit von zu Hause aus. Info gg. frankierten Rückumschlag: Charly Pawlik, Schützenstr. 43, 1000 Berlin 41. Es lohnt sich!

Das ultimative Postspiel in Sachen Fußball: Bundesliga Manager. Wer mitmachen will, Infos gegen 2,- DM bei Oliver Lersmacher, Auf dem Feldchen 16, 5143 Wassenberg-Birgelen.

LÖSUNGEN + TIPS zu fast allen Computer-Games. Einfach anrufen und fragen, ob gewünschtes vorh.! Tel: 0711/6498754 (FAX gleiche Nummer)

ENDLICH, jetzt kommst auch Du bis zum letzten Level Deines schwierigsten Spiels. Mit einer Komplettlsg. v. Lars Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen. (Liste gg. 2 DM)

OBERMOTZ, der VIDEOSPIELCLUB für tausch/(ver)kauf-freudige FREAKS. 14täg. (!) Club-Kleinanzeigen-Heft! Beitrag nur DM 2 pro Monat! INFOS André Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz.

Suche NES + Spiele, Game Boy + Sp., Famicom + Sp., Mega Drive + Sp., Sega Master + Sp., Neo Geo + Sp. Evtl. Tausch, z.B. Dein Game Boy + 20 Sp. gegen 1 Mega Drive + 1 Sp. Tel: 04521/71497

Verkaufe Liste über 170 Adressen von Zeitschriften, in denen man kostenlos inserieren kann. Schicke 5 DM (bar/ Scheck) Töpperwein, Krockhausstraße 25, 4630 Bochum 1.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden,

ihre Zahlungen **per Überweisung** an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten oder mit **Euroscheck** zu begleichen!

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic-Verlag
Institut: Postgiroamt Frankfurt
BLZ: 500 100 60
Kto.-Nr. 24435-603

Gewerbliche Kleinanzeigen

sind **günstiger** als Sie denken!
Nutzen Sie diesen Platz für **Ihre** Werbung!
Und so wird's gemacht:

- Anzeige entwerfen (Konzept oder reprofähige Vorlage)
- Anzeige zusammen mit **V-Scheck** in Umschlag stecken und einsenden an:

TRONIC-VERLAG GMBH & CO. KG
Anzeigenservice ASM
Postfach 870, W-3440 Eschwege

Der Anzeigenpreis errechnet sich wie folgt:
*Bei Einsendung eines Konzeptes (s. Kleinanzeigenkarte): DM 10,– je angefangene Zeile + MwSt.
(1 Zeile umfaßt 32 Zeichen für Buchstaben inkl. Wortzwischenräume und Satzzeichen)

*Bei Einsendung einer reprofähigen Vorlage:
(Breite x Höhe)

Format	Preis
43x40 mm	= 60,– DM + MwSt.
43x50 mm	= 70,– DM + MwSt.
43x60 mm	= 80,– DM + MwSt.
43x70 mm	= 90,– DM + MwSt.
43x80 mm	= 100,– DM + MwSt.

(43x80 mm = Höchstformat)

Übrigens: Auf Wunsch veröffentlichen wir Ihre Anzeige auch **bis auf Widerruf!** In diesem Fall bitten wir bei Auftragserteilung um Beifügung einer **Einzugsermächtigung.**

Haben Sie noch Fragen?
0 56 51/92 99 16

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 02/93 erscheint
am 11. Januar 1993

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 03/93 ist der
23. Dezember 1992

TERMINE

Gewerbliche Kleinanzeigen

* * * * * * * * * * * *

TOPSOFT GbR
IHR PARTNER
für folgende Rechner und Videosysteme
AMIGA – C64/128 – ATARI ST
MS-DOS – SCHNEIDER CPC
SEGA MASTER SYSTEM II – NES
– SEGA MEGA DRIVE – ATARI
LYNX – GAME GEAR – CDTV –
GAMEBOY – SUPER NINTENDO

SUPER PUBLIC DOMAIN
für AMIGA – MS-DOS – C64/128

Leerdisketten 3,5" & 5,25"
Lösungshilfen in deutsch

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
Bitte Computertyp angeben!

Firma T O P S O F T GbR
POSTFACH 4
8133 FELDAFING
Telefon 0 81 57-34 28 – Fax 44 08

* * * * * * * * * * * *

AMIGA-GAMES

Public Domain & Shareware:
Revolution, Nebula, WAR, Mutant Camels, Calippo-Fresser, Simpsons Game, Croak, Space Taxi, The Last Refuge, Microbes, **SEVEN TILES (SOCCER!)**, Cybernetix!!

Super playable Demoware:
Jaguar XJ 220, Dojo Dan, UGH!, Premiere, Beastmaster, Gobliiins, Tiny Skweeks, Captain Dynamo, Pinball Dreams, KGB, **FIRE FORE!!** (exclusiv Level)

Gesamtliste/Katalogdisk GRATIS!
Jede Disk nur DM 4,50 ab 10 DM 3,90!
+ Versandk. DM 4,-/Nachnahme DM 10,-

ROLF MORLOCK SOFTWARELINE
Bahnhofstr. 42, W-6729 JOCKGRIM
Tel. 07271 – 5 13 44 / Fax 07271 – 5 16 83

! Weihnachtsangebote !

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Computer & Konsolen	
AMIGA 500 PLUS	729,–
AMIGA 600	709,–
AMIGA 2000	1158,–
AMIGA 3000	a.A.
AMIGA 4000 !NEU!	a.A.
CDTV	1098,–
NINTENDO GameBoy	145,–
ATARI Lynx	195,–
SEGA MegaDrive	269,–
Super NES + Spiel	289,–
Zubehör	
DISKETTEN NoName 3,5 HD	12,50
DISKETTEN NoName 5,25HD	7,00
DISKETTEN NoName 3,5 DD	8,50
DISKETTEN NoName 5,25DD	5,00

! GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN !

HI-TEC Electronics Masur & Co.
Allensteiner Str. 3
4460 Nordhorn
Tel.: 0 59 21 / 7 30 06

Preisgünstige Programme für
AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Kaufe gebrauchte Videospiele

Telefon:
0 49 31 / 1 58 74

Brandheiß in Marzahn

Crazy-Games
Computerspiele
Verleih – Verkauf für IBM, Amiga, C64, NES, Sega Master, Sega Megadrive, Game-Boy

Geschäftszeiten
Mo. – Fr. 13.00 – 19.30,
Sa. 10.00 – 19.30

Pöhlbergstraße 18
O-Berlin 1140



Gewerbliche Kleinanzeigen

Achtung ! Achtung !

Neu in Stuttgart !

Computerspiele-Verleih

Für PC - Amiga - MEGADRIVE

Software - Paradies

Mario Caruso & Felice Tufano GbR
Charlottenstr. 40 Tel.: 0711/2369964
7000 Stuttgart 1 Fax : 0711/2621979

Außerdem bieten wir an :

- Verkauf von Hard und Software
- Ausstellung und Verkauf von gebrauchter Hard- und Software
- Besorgung aller Arten von Hard- und Software
- Reparaturen und Umrüstungen von PC's



Nichts wie ran an die Kufta!*

MEGA DRIVE MAGNUM SET	**369,-**	TAZMANIA	109,-
INFRARED JOYPAD	99,-	TERMINATOR	109,-
ALIENS 3	109,-	**GAME GEAR**	**289,-**
A. SENNA SUPER MONACO GP	109,-	TV TUNER	199,-
ALISIA DRAGON	109,-	NETZGERÄT	29,-
BATMAN	109,-	CRYSTAL WARRIORS	79,-
CHUCK ROCK	109,-	DEVELISH	79,-
D. ROBINSON BASKETBALL	109,-	DONALD DUCK DIME CAPER	79,-
EUROPEAN CLUB SOCCER	109,-	FROGGER	59,-
QUACK SHOT	115,-	SONIC THE HEDGEHOG	79,-
SIMPSONS	109,-	SUPER KICK OFF	89,-
SUPER OFF ROAD	79,-	WONDERBOY DRAGON TR.	89,-

* KUFTA sind ägyptische Buletten (Hackfleischbällchen). Alle Artikel liefern wir innerhalb von 48 Stunden. Ab 250,- DM Bestellwert ist der Versand kostenfrei!

micro Robert, Kernerstraße 5, W-6924 Neckarbischofsheim
☎ (0 72 63) 6 45 52 FAX 6 02 26

Software Manager/Amiga	20,00 DM
Technotrack Musikdemo's	12,00 DM
Dreamdrive Democards	15,00 DM

Infos + Bestellungen per Nachnahme an:

CHRISTIAN JANSEN
MÜHLENWEG 12
2243 OSTERRADE,
TEL.: 0 48 02 / 2 82

GOTCHA!

Das Freizeitspiel mit den Farbmarkierungspistolen!

Fordern auch Sie unseren Gratis-Versandkatalog an!

SPLATKING
Tel.: 0 41 01 / 51 25 82
Fax 0 41 01 / 51 29 88

P.S.: Unser Superangebot:
GOTCHA Starterpack 299,– DM

PD/SHAREWARE für MS-DOS

Super Preise
je 5,25" – 2,80 DM
je 3,50" – 3,20 DM

Katalogdiskette GRATIS!

EDV-Zubehör
Disketten, Farbbänder, Programm Vollversion usw.

Preisliste anfordern bei

WSC-Computersysteme
Wolfgang Sauer
Wernerstraße 2
W-4200 Oberhausen 1
Tel. 02 08 / 85 54 30
Fax. 02 08 / 85 58 13

SOFTWARE HARDWARE ZUBEHÖR

... immer etwas preiswerter!
Schnell – Superauswahl – Topaktuell

C64 AMIGA IBM/PC ATARI CDTV SEGA NINTENDO LYNX C64/128 PD

Fordern Sie noch heute Ihr spezielles **KUNDENMAGAZIN** kostenlos und unverbindlich an! Wir liefern sofort!

DATA HOUSE
Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 13
3502 Vellmar
HOTLINE 05 61 / 82 51 10
oder 82 48 46

! Fast geschenkt !

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Computerspiele	AMIGA	PC
Lotus III	67,–	—
Mad TV	79,–	89,–
Monkey Island II	89,–	89,–
Civilization	89,–	99,–
Der Patrizier	79,–	89,–
Bundesliga Man. Prof.	79,–	79,–
Airbus A320	95,–	95,–

Spielmodule	
Sonic (Sega Mega)	109,–
Tiny Toon (GameBoy)	69,–
Klax (Atari Lynx)	75,–
Batman (Nes)	85,–
Turrican (Sega Mega)	99,–

! GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN !

HI-TEC Electronics Masur & Co.
Allensteiner Str. 3
4460 Nordhorn
Tel.: 0 59 21 / 7 30 06

C-64

43-Spiele-Pack für 10,–

Wir bieten auf 6 Diskseiten 43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele (aus allen Bereichen: Action, Arcade, Strategie, Wirtschaftssimulation) für nur **10,– DM** (Vorkasse: keine Versandkosten!; Nachnahme: + 7,50) »Desweiteren bieten wir ein Anwenderpack u. ein Lernpack für je **10,– DM** ... Fodern Sie auch unseren **kostenlosen** PD-Gesamt-Katalog '92 an. Er umfaßt 1.150 Disknr. (>11.000 Programme!) für C-64 und teilw. C-128 – ein Muß für jeden Computerfan!« Eine Disknr. kostet bei uns übrigens nur zw. 1,30 DM und 1,65 DM!

Stonysoft
Beethovenstr. 1
W-8943 Babenhausen
– 0 83 33 / 12 75 –

NEWS SOFTWARE

Wir führen Spiele und Zubehör für

- **AMIGA**
- **PC**
- **Atari ST**
- **C64**
- **Macintosh**
- **CD-ROM**

News Software GmbH
Telefon 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0211/671544
Bitte nur Händleranfragen!

ATARI ST:

Public Domain Software!
Riesenauswahl, Minipreise.
Katalog gratis.

Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim
– Schnell + preiswert –

SUPER ANGEBOTE

für MS-DOS
z.B. A320 Airbus 85,– !!

GROSSE AUSWAHL
an Spielen
für Sega + Nintendo!

Kostenlose Preisliste bei:
Thomas Bohlein
Software & Zubehör
86 24 Ebersdorf
Tel.: 0 95 62 / 36 33

---

have fun, play Lynx

LYNX

Lynx II Konsole inkl. Blue Lightning Demo Card 199,–
Lynx Power Pakete inkl. Game Card je 248,–

Lynx Power Pakete

Lynx II Konsole plus ein Spiel Deiner Wahl. Zur Auswahl stehen: Ms. Pacman, Paperboy, Robosquash, Xenophobe und Zarlor Mercenary. Nur solange vorrat reicht. Bitte bei Bestellung auch ein zweites Ersatzspiel angeben, falls Dein Wunschtitel nicht mehr lieferbar sein sollte. Das Paket kostet nur DM 248,–

A.P.B.	79,–	ROAD BLASTERS	79,–
AWESOME GOLF	79,–	ROBO SQUASH	69,–
BATMAN RETURNS	79,–	ROBOTRON 2084	69,–
BILL & TED'S EXC. ADV.	79,–	RYGAR	79,–
BLOCK OUT	79,–	SCRAPYARD DOG	69,–
BLUE LIGHTNING	69,–	SHANGHAI	79,–
CALIFORNIA GAMES	79,–	SLIME WORLD	69,–
CASINO	79,–	S.T.U.N. RUNNER	79,–
CHECKERED FLAG	69,–	SUPER SKWEEK	79,–
CHIPS CHALLENGE	69,–	TOKI	79,–
CRYSTAL MINES II	79,–	TOURNAMENT CYBERBALL	79,–
ELECTROCOP	69,–	TURBO SUB	69,–
GATES OF ZENDOCON	69,–	VIKING CHILD	79,–
GAUNTLET	79,–	WARBIRDS	69,–
HARD DRIVIN'	79,–	XENOPHOBE	79,–
HOCKEY	79,–	XYBOTS	79,–
HYDRA	79,–	ZARLOR MERCENARY	69,–
ISHIDO	79,–		
KLAX	79,–		
KUNG FOOD	79,–		
MS. PACMAN	79,–		
NINJA GAIDEN	79,–		
PACLAND	79,–		
PAPERBOY	79,–		
QIX	79,–		
RAMPAGE	79,–		
RAMPART	79,–		

Zubehör

Adapter 35,– Cleaning Kit 49,– Comlynx Kabel 19,– Netzgerät 25,– Tasche ab 25,– Aktuelle Spiele auf Anfrage! Alle Artikel liefern wir innerhalb von 48 Stunden.

micro Robert, Kernerstraße 5, W-6924 Neckarbischofsheim
☎ (0 72 63) 6 45 52 FAX 6 02 26

Software-Center-Kiel

Traumpreise für Top-Spiele

Immer die neuesten Programme aller namhaften Hersteller unbedingt Gratiskatalog anfordern!

KSK, Mittelstr. 17
2300 Kiel 1
Tel. 04 31 – 55 56 03
Fax 04 31 – 55 56 04

auch führend in PD + Shareware
Fordern Sie die Gratisdiskette an.

** AMIGA **

The best of PD
Infodisk GRATIS!
Kai Lipphardt
Goethestr. 13
3507 Baunatal 1

ACHTUNG, WIR SIND UMGEZOGEN ! ! !

SOFTWARE VERTRIEB
Software Hardware Zubehör

Kaltenmoserstr. 14
8120 Weilheim/Obb.
Tel.: 08 81 / 6 23 30
24 Std. Service

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele · Telespiele
Handhelds · Zubehör · Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 · 8540 Schwabach 7
Tel.: 0911/640241 · Fax 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlierung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.

Lieferung meist innerhalb
24 Stunden!!!

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer!!!

➔ 02307/61532 ⬅

Die Tel.-Nummer
für alle LYNXer.

Lynx-Spiele
schon ab 25 DM.

!NEU!
Unser LYNX-MAGAZIN
!NEU!

Computerspiele-verleih

für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM

CRAZY GAMES
2x in
2300 Kiel 14
Kirchenweg 10a
Tel.: 0431/736723
und
Holtenauerstr. 237
Tel.: 337363
Telefax: 335717

Auch Verkauf: Zu super Preisen!

Ausgewählte Freesoftware

für MS-DOS PC & AT:
u. a. Spiele, Büro

Katalog DM 2,– für Porto

MIKRODATA
Pestalozzistr. 46
8000 München 5

AMIGA
HIGH QUALITY

Public Domain & Shareware

MegaLine, Spielekiste, Franz Bavarian, Kickstart, **AMOS**!

Farbige Katalogdisk gratis von:
Rolf Morlock SoftwareLine
Bahnhofstr. 42
W-6729 Jockgrim
Tel. 07271-51344
Fax 07271-51683



Die Spielburg
Große Auswahl für Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

SECOND-SOFT-LAND

Gebrauchte
Originalprogramme für

** AMIGA, PC und GAMEBOY **

Immer aktuell und preiswert

Fordern Sie jetzt
unsere kostenlose Preisliste
für Ihr System an

SECOND-SOFT-LAND
Softwarevertrieb
Friedrichshofenerstr. 38
8070 Ingolstadt
Tel.: 0841/81171

Public Domain ab DM 0,98

AMIGA–C64–ATARI–PC–XT/AT

Katalog gratis, 1,– DM Porto

R.U.F. Computer
Postfach 2365
W-8228 Freilassing



"Ihre PC Profis"

An- u. Verkauf von neuer u. gebrauchter
Original Hard- u. Software
Wir können (fast) alles besorgen
Brandaktuell zu vernünftigen Preisen
Wir freuen uns auf Ihren Anruf

Katalog gratis (1DM Rückporto)

Price Company
Ganghoferstr. 21
W-8071 Hepberg
Tel.: 08466 / 1590

Entdecken oder erobern
Sie Ihr Imperium
in den unendlichen Weiten
unseres Weltalls!

Das neue große
SF-Postspiel mit jetzt schon
über 200 Sternenreichen!

Dieses und andere
großartige Spiele von
DECOS
Postfach 100638
6000 Frankfurt 1
Tel. 069/292233

Fordern Sie Ihre kostenlose Info an!

SECONDHAND-SOFT-WORLD

"IHR AMIGA SPEZIALIST"

Ca. 800 gebrauchte Amiga
Originalprogramme

WIR BESORGEN (FAST) ALLES

Super Software zu Super Preisen

Preisliste für 1,– DM Rückporto!

Ankauf von Orig. Hard- und Software

BTX: *Secondhand Soft-World#

SECONDHAND-SOFT-WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 08458/2733

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga 36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,– in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 08261/9623
Versand & Ladenverkauf

TOP POGRAMMIERER GESUCHT !!
(Freiberuflich)

Sehr gute Kenntnisse und Erfahrungen in Assembler (PC) oder 68000 Assembler(Amiga) Voraussetzung.Für die Entwicklung professioneller und kommerzieller Computerspiele.
Defcom Software,Tiroler str.64,4350 Recklinghausen.

Public Domain &
Shareware für MS-DOS

Fordern Sie unsere
kostenlose Katalogdisk
schriftlich an:

PD & SW Versand
Stroot & Deniz
Kirchdorferstr. 164
2102 Hamburg 93
Tel./Fax 040/7544352

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und PC

ANKAUF/VERKAUF von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 08261/9623
FAX: 08261/6805


SEIT 4. DEZEMBER AM KIOSK...
DAS STARKE STÜCK SPECIAL
Mit:
KING'S QUEST 6
LAURA BOW 2
SHERLOCK HOLMES
CURSE OF ENCHANTIA
QUEST FOR GLORY 3
KYRANDIA
HEXUMA
...
Marktübersicht:
Die 120 besten Strategie-Spiele
SONDERAUSGABE 18
ASM aktueller software markt SPECIAL
über 130 Seiten
LÖSUNGEN:
KING'S QUEST 6
SHERLOCK HOLMES
CURSE OF ENCHANTIA
KYRANDIA
LAURA BOW 2
HEXUMA
Strategie: Die 120 besten Spiele
PLUS:
QUEST FOR GLORY 3
GATEWAY
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS ...
...AUCH IM ABO ERHÄLTLICH!
ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!



media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes "Panel" von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.
(*Erhebungszeitraum für ASM 1/93:* 11.10.-10.11.92. Nachdruck mit Genehmigung von media control, *Baden-Baden*)



TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Der Patrizier	Ascon
2.	(-)	Lotus III - The Final Challenge	Gremlin
3.	(2)	1869	Max Design
4.	(5)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
5.	(6)	Sensible Soccer	Mindscape
6.	(3)	Civilization	Microprose
7.	(4)	Monkey Island II	LucasArts
8.	(-)	Pinball Fantasies	21st Century
9.	(-)	The Humans	Mirage
10.	(7)	Airbus A320	Thalion

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(5)	Monkey Island II	LucasArts
3.	(3)	1869	Max Design
4.	(1)	Der Patrizier	Ascon
5.	(-)	Links 386 Pro	U.S. Gold
6.	(6)	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
7.	(4)	Civilization	Microprose
8.	(-)	Gunship	Microprose
9.	(-)	Wizardry VII	SirTech
10.	(-)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(4)	Bundesliga Manager	Software 2000
2.	(1)	Pirates	Microprose
3.	(7)	Familien-Duell	PCSL
4.	(5)	WWF Wrestling	Ocean
5.	(-)	Beau Jolly's Big Box	Beau Jolly
6.	(2)	Teenage Mutant Hero Turtles II	Image Works
7.	(6)	The Simpsons	Ocean
8.	(3)	Elvira - Mistress of the Dark	Flair
9.	(8)	U.S.S. John Young Special	Magic Bytes
10.	(10)	Conquestador	German Design Group

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Lemmings	Psygnosis
2.	(4)	Silent Service II	Microprose
3.	(8)	Ultima VI: The False Prophet	Origin
4.	(3)	Airbus A320	Thalion
5.	(10)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
6.	(6)	Special Forces	Microprose
7.	(5)	Amberstar	Thalion
8.	(1)	Formula 1 Grand Prix	Microprose
9.	(-)	Der Patrizier	Ascon
10.	(-)	Sensible Soccer	Mindscape

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Turrican II hat seine Sound-Krone verloren, weil gewisse kleine, grüne Männeken mehr Stimmen bekommen haben, und ein Mister Jones kommt angetrabt. Daran seid Ihr schuld, denn Ihr bestimmt jeden Monat neu die Leser-, Grafik- und Sound-Charts. Schreibt uns auch weiterhin, es lohnt sich, denn jedesmal wird ein ASM-Jahresabonnement verlost. Diesmal geht es an Tammo Sprenger in 2955 Bunde.

**Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege**

Unsere Hausmieze hat es gut: Sie schläft den Schlaf der Gerechten, wir dürfen knechten. That's life!

LESER-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(6)	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(1)	Monkey Island II	LucasArts
3.	(4)	Civilization	Microprose
4.	(5)	Lemmings	Psygnosis
5.	(2)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
6.	(–)	Der Patrizier	Ascon
7.	(3)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(4)	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(2)	Monkey Island II	LucasArts
3.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
4.	(–)	Ultima VII: The Black Gate	Origin
5.	(3)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
6.	(6)	Battle Isle	Blue Byte
7.	(7)	Pinball Dreams	21st Century

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Lemmings	Psygnosis
2.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(–)	Indiana Jones IV	LucasArts
4.	(5)	Monkey Island II	LucasArts
5.	(6)	Pinball Dreams	21st Century
6.	(3)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
7.	(4)	Apidya	Kaiko

Der Topfighter sieht fast genauso aus wie der Apollo Pro Joystick

In Grenzen hielt sich der diesmonatige Software-Eingang. So richtig freuen können sich eigentlich nur alle Mega Driveler, die Mickey Mouse und Donald Duck lieben oder sich vom American Football begeistern lassen. Mit NFL SPORTS TALK FOOTBALL macht dieser Sport auf der Konsole nämlich gleich doppelt soviel Spaß. Warum, das lest Ihr auf Seite 128. Ein absolutes Muß ist MICKEY AND DONALD, das uns buchstäblich in letzter Sekunde erreichte. Mystisch geht's beim tollen MYSTIC QUEST fürs SuperNES zu, welches zur berühmten 'Final Fantasy Reihe' gehört. Im nächsten Heft gibt's dann wieder 'nen großen Konsolenteil mit super Programmen, denn wir erwarten viel heißen Stoff. Frohes Fest, 'nen guten Rutsch, Ski heil, gut Pad oder was auch immer, wünscht Euch Euer A-MAN

Universal Joyboard

HARDWARE

Besitzer mehrerer Konsolen kennen das Problem: Überall fliegen Joysticks, -boards und -pads herum, und jedes Teil ist zum anderen Gerät inkompatibel. Schluß damit! Der *Apollo Pro Joystick* schafft Abhilfe, denn er 'verträgt' sich mit vier verschiedenen Konsolen: dem **Super Famicom/SuperNES** (auch deutsche Version), der **PC-Engine**, dem **Mega Drive** und dem **Neo Geo**. Des weiteren kann er als Steuereinheit für Spielhallenplatinen - **Super Gun** - verwendet werden. Das leider etwas unhandliche und schwergängige Teil verfügt neben Slow-Motion auch über Dauerfeuer. Natürlich mit Mikroschaltern. Kostenpunkt: 199 DM. *(Testmuster: Fandango, 8950 Kaufbeuren)*

Nur fürs **SuperNES** kommt aus dem Hause *Spectravideo* der *Topfighter*, ein Stick, der fünfstufige Slow-Motion, einstellbares Dauerfeuer und drei programmierbare Action Buttons zu bieten hat. Letzteres ermöglicht das Speichern mehrerer Knöpfe auf einen, womit dann einige Bewegungen (Schläge, Tritte etc.) gleichzeitig getätigt werden können. Dies erweist sich vor allem bei 'Street Fighter 2' als hilfreich. Der Preis soll bei ca. 150 Mark liegen, inklusive Mikroschalter.

TOP TEN

1. Sonic - The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
2. Thunderforce IV (Mega Drive, Technosoft)
3. Super Contra (SuperNES, Konami Japan)
4. NHLPA Hockey '93 (Mega Drive, Electronic Arts)
5. Super Mario Kart (SuperNES, Nintendo)
6. Parodius (SuperNES, Konami Japan)
7. Street Fighter 2 (SuperNES, Capcom)
8. Donald Duck's Quackshot (Mega Drive, Sega)
9. Tiny Toons Adventures (Game Boy, Konami)
10. Super Aleste (SuperNES, Toho)



▲ Der rasende Sonic kommt nun auch für's Master System und wird im folgenden Heft getestet

Absolute 'Mega Power' verspricht *Sega* den Käufern der gleichnamigen Alkaline-Batterien, welche exklusiv von *Sony* für Sega produziert werden. Im 6er-Pack kosten die quecksilberfreien Dinger ca. 12 DM und bringen fünf anstatt mit anderen Batterien drei Stunden Spielspaß für alle Game Gearer. Natürlich sind sie auch für Walkmen etc. verwendbar und halten dort ebenfalls länger als andere Batterien.

SOFTWARE

Neben den bereits in der Dezember-Ausgabe erwähnten und nicht rechtzeitig gekommenen Programmen, erwarten wir DEN Hammer des Jahres für den **Game Boy**: *Super Mario Land* ist endlich fertig und kommt auf unseren Prüfstand! Kennt Ihr eigentlich den Super Mario Land-Song? Nein? Dann holt Euch mal das folgende Heft, denn darin werden wir einige der brandheißen CDs verlosen. *Speedball 2*, *Miner 2049* und *Super Off Road* sollen ebenfalls bald erscheinen.

Einem 'Galaga'-Verschnitt sehen die **SuperNESler** mit *Cosmic Gang* entgegen. Ob das Programm jedoch an den Klassiker heranreicht, ist fraglich. Der bierbäuchige *Chuck Rock* treibt neben dem klebrigen *Spiderman* demnächst sein Unwesen auf dieser Konsole. Serve and Volley heißt's bei *Amazing Tennis*, das auch fürs **Mega Drive** erscheint. Ebenfalls für beide Systeme kommt *John Madden '93*.

Zwei bekannte Comic-Helden stehen vor der unmittelbaren Veröffentlichung auf dem **Mega Drive**: *Superman* und *Batman* nämlich. Letzterer bestreitet gleich zwei Abenteuer, eins in *Batman Returns* und ein anderes in *Batman - Return of the Joker*. Kriegerisches kommt uns mit den Konvertierungen von *Steel Talons* und *Super Battle Tank* in den Modulschacht. Alles weitere ergibt sich. ■

A-MAN

Konsolen

Mystisch

FINAL FANTASY MYSTIC QUEST

System: **SuperNES**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Square Soft**, USA, Muster von: **Flashpoint**, 2061 Oering, Bemerkung: Batterie zum Speichern dreier Spielstände, US-Import.

Rollenspiel-Einsteiger aufgepaßt: In der äußerst erfolgreichen 'Final Fantasy'-Reihe erscheint mit MYSTIC QUEST ein Programm, das gerade Anfängern einen tollen und schnellen Einstieg in die Materie bietet. Das Böse hat einmal mehr zugeschlagen! *Dark King* hat die Welt in einen finsteren Planeten verwandelt, auf dem nur noch kalte Winde wehen, Bäume verdorren und den Bewohnern jegliche Lebensfreude genommen wurde. Kein angenehmer Zustand. Also zieht der geneigte SuperNESler in die weite Welt hinaus, um der bösen Seite Einhalt zu gewähren. Selbst wenn keinerlei Rollenspiel-Kenntnisse vorhanden sind, der heldenhafte Retter mit dem Joypad wird sich rasch mit Steuerung und den Kniffen eines solchen Games vertraut machen. Auch die ersten Erfolge lassen nicht lange auf sich warten. Allerdings steigt der Schwierigkeitsgrad stetig an, die Puzzles werden komplizierter, die Gegner widerstandsfähiger. Mit etwas Überlegung und Geschick kommt man jedoch immer ein Stück weiter, Frust kommt garantiert nicht auf. Verpackt wurde dieses actionhaltige Rollenspiel mit netter Grafik und tollem Sound, der nicht selten ideal zum äußeren Rahmen der Handlung paßt. Summa summarum: Anfänger finden mit **Mystic Quest** einen hervorragenden Einstieg in die Materie, doch selbst für Fortgeschrittene ist das Programm dank des ansteigenden Schwierigkeitsgrads eine lohnende Anschaffung, an der man viele Stunden zu knabbern hat. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	8
Sound	9
Steuerung	10
Spielablauf	10
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

»GUT«



▲ *Kämpfe gibt's bei Mystic Quest satt*

1a Touchdown

NFL SPORTS TALK FOOTBALL '93

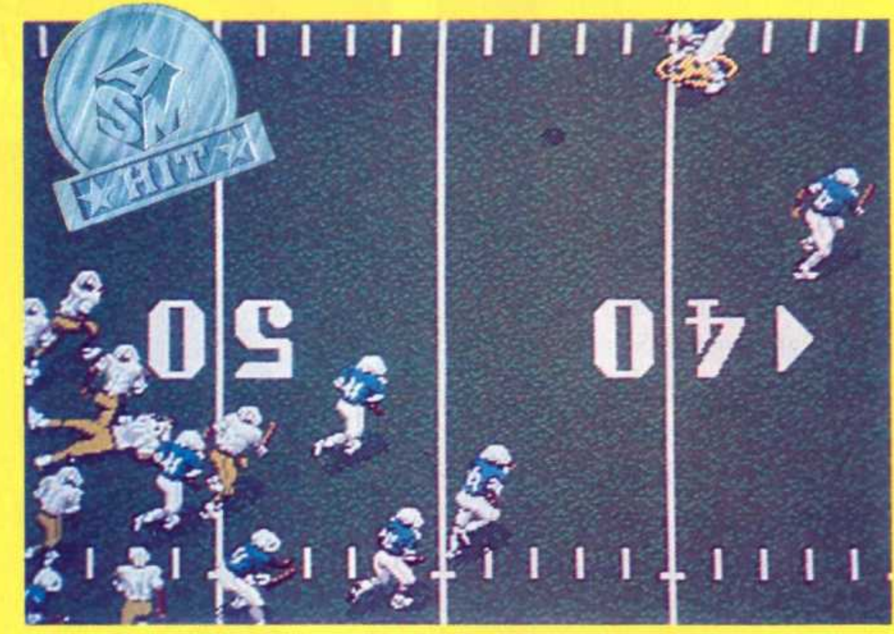
System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sega**, USA, Muster von: **Flashpoint, 2061 Oering**, Bemerkung: 12MBit-Modul, US-Import.

Football-Liebhaber unter Euch werden sich mit Sicherheit an 'Sports Talk Football' erinnern. Gute Spielbarkeit und stetige 'Live-Kommentare' waren herausragende Merkmale des Games, doch der Nachfolger bietet noch mehr.



Alle 28 Teams der *National Football League* mit ihren spezifischen Stärken und Schwächen stehen bei **NFL Sportstalk Football** zur Auswahl. Im Gegensatz zum Vorgänger können nun verschiedene Spiel-Perspektiven gewählt werden. Da gibt es die horizontale und vertikale Draufsicht, bei der man jeweils einen Teil des Spielfelds überblicken kann. Eine Gesamtübersicht ist ebenfalls vorhanden. Nach wie vor wird eine Szene angezoomt, sobald sich etwas interessantes auf dem Platz tut. Schöner Effekt!

Unser Live-Reporter, der zu jeder Zeit seinen 'Senf' zum aktuellen Spielgeschehen abgibt *(Fumble! San Francisco recovers. I can't believe it!)*, hat seinen Sprachschatz erweitert und weiß nun noch mehr zu erzählen. Klar, daß dadurch 'echte' Stadion-Atmosphäre auf eindrucksvolle Art und Weise rüberkommt.



▲ ***Die Zoomfunktion erlaubt die Betrachtung aus 'nächster Nähe'***

In Sachen Animation und Spielbarkeit wurde ebenfalls noch eins obendrauf gesetzt. Sieht richtig gut aus, wenn die ballbesitzenden Spieler Kontrahenten mit dem Arm zur Seite stoßen ober eine 360-Grad-Drehung vollziehen. Die Steuerung ist tadellos und zahlreiche Formationen lassen großen Spielraum zum Kombinieren der Spielzüge. Eine Besonderheit zum Schluß:

Es darf zu zweit, gegen- und miteinander gespielt werden, und wenn man die Trainer-Funktion übernimmt, braucht man nicht selber spielen. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound (- effekte)	10
Atmosphäre	11
Motivation	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	

High Noon im All

PHALANX

System: **SuperNES**, geplant für: –, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Kemco**, Muster von: **Flashpoint, 2061 Oeringen**.

Sternenkämpfer aufgepaßt: Du bist aufgefordert, die bösen Feinde in die Flucht zu schlagen. Ganz allein auf Dich gestellt, ohne Unterstützung vom großen Planetenrat.

Wer glaubt, schon alle Weltraum-Ballerspiele durch sein SuperNES genudelt zu haben, der kann sich jetzt mit Phalanx eine weitere Schlacht mit toller Grafik reinziehen. Klar, wie immer sind die Aliens ordentlich mit fiesen Waffen bestückt, und wenn die Zwischengegner eher harmlos daher kommen, mag das wohl daran liegen, daß die Endgegner einiges mehr wegstecken können.



▲ ***Auch die Zwischengegner können einiges einstecken***

Klar, ein paar Extrawaffen sind schon Standard, selbst wenn sie sich im Spielverlauf rar machen. Zwar hat man am Anfang in den Glückstopf gegriffen und alle möglichen Extras schwirren hier und dort herum, aber hat man seinen ersten Flieger verloren, ist es schwer ihn wieder aufzupeppen. Technisch zeichnet sich **Phalanx** von **Kemco** zwar nicht durch hervoragnede neue Ideen aus, aber es ist ein solides Machwerk in Sachen Ballerspiel. Nur wenn einmal außerordentlich viel Bewegung auf dem Screen ist, kommt es zum klassischen Zuckeln im Stile der 8-Bitter.

Phalanx ist kein Spiel, für das man gerne die eigene Kohle raushaut. Die Geschichte bei Mutti oder Bruder als Geschenk in Auftrag zu geben, geht jedoch völlig in Ordnung.

Anfänger werden zwar ihre liebe Mühe haben, aber dank vier Schwierigkeitsgraden kann jeder das Spiel auf sein Level einstellen. Wobei die schwerste Stufe 'Funny' eher ein Witz der Programmierer sein muß, denn die Chance zu überleben sinkt rapide ab. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9
»GUT«	


EXTRA POWER
GAME GENIE
EXTRA POWER
Für viele Videospiele
Pour des jeux vidéo
Voor veel videospellen
GAME GENIE ist echt genial:
Einfach auf die Spielcassette
stecken und zusammen in
das Gerät schieben, und
schon kannst Du - je nach
vorhandenem Video-Spiel - :
• in jeden Level einsteigen
• ewig leben
• höher und weiter springen
• schneller laufen
und vieles mehr.
GAME GENIE ist NES-
kompatibel und unterstützt
über 80 der bekanntesten
Video-Spiele.
Und im Begleitbuch findest Du
etwa 1.000 Tricks und Level
Codes, die Dich in null-
komma-nix zum Meister der
Video-Spiele machen !
INVENTED BY CODEMASTERS
GAME GENIE ist kein Nintendo-Produkt
EXTRA POWER FÜR VIELE VIDEO-SPIELE
Importeur: Otto Simon D-5000 Köln-90. Max Bersinger A.G. CH-9015 St. Gallen. Spiegro GmbH A-2355 Wiener Neudorf

Tödliches Duell

DEATH DUEL

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Razor Soft**, USA, Muster von: **Flashpoint**, 2061 Oering, Bemerkung: US-Import.

Ein nicht gerade friedliches Spielchen erreicht uns mit DEATH DUEL von RAZORSOFT. Der Hersteller selbst rät Kindern unter 13 Jahren, sich dieses Programm nicht zuzulegen, und dies nicht unbegründet.

Gegen neun der härtesten und gemeinsten Kreaturen aus *(nicht menschlichem)* Fleisch und Blut oder Metall heißt es bei **Death Duel** die Oberhand zu bewahren. Daß dies mit leeren Händen nicht geht, scheint einzuleuchten, und darum stehen unserem Cyborg Waffensysteme von der einfachen Maschinen-Pistole über atomaren Abfall bis hin zur megastarken Zielsuchrakete zur Verfügung. Leider haben diese Geräte ihren Preis, und je feiner die Waffe, desto 'umwerfender' die Kosten. Hart ist das Gefecht auf dem Schlachtfeld. So müssen den schießenden Drachen bzw. Robotern Beine, Arme und Köpfe abgeschossen werden, was - je nach Bauart des Kontrahenten - mit einer Portion umherspritzenden Ketchups untermalt wird. Wird gesiegt, gelangt man in eine Qualifikationsrunde für den nächsten Gegner.



▲ *Lieber arm dran als Bein ab*

Endzeitmäßig fieß fiel der Sound von Death Duel aus und paßt somit natürlich gut zum Spielgeschehen, welches ziemlich brutal und nicht jedermanns Sache ist. Da das Hauptaugenmerk der Programmierer wohl auf Brutalität gelegt wurde, läßt das Spielprinzip erwartungsgemäß zu wünschen übrig. Stetiges Schießen und ein paar Schritte nach rechts und links sorgen nicht gerade für reichlich Abwechslung. So sinkt die - nach Beiseiteschieben etwaiger moralischer Bedenken - anfangs relativ hohe Motivation recht rasch. Dank des Sounds rutscht DD darum gerade noch so an einem 'Mangelhaft' vorbei. Freunde des Genres werden aber sicherlich Gefallen am Spiel finden. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	5
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

College-Jungs

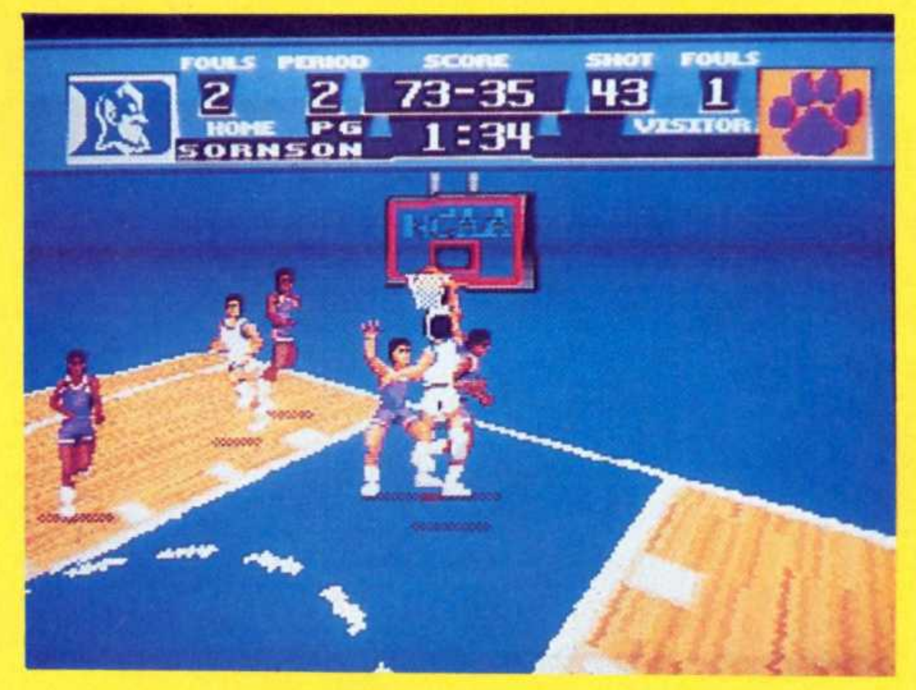
NCAA BASKETBALL

System: **SuperNES**, geplant für: –, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **HAL**, USA, Muster von: **Fandango**, 8950 Kaufbeuren, **Flashpoint**, 2061 Oering, Bemerkung: US-Import.

So ziemlich jedes Sportspiel hat einen klangvollen Namen, für den ein echter Profi oder eine Bomben-Mannschaft Pate stand, den/die man in der Regel auch im Spiel übernimmt. Nicht so bei NCAA BASKETBALL, denn hier dreht sich alles um College-Jungs!



Einmal im Jahr finden sich 64 US-College-Basketball-Teams zusammen, um die NCAA Division I-Meisterschaft zu gewinnen. Nur die besten Spieler werden später die Chance erhalten, bei Weltklasse-Mannschaften wie den Lakers, Bulls oder Knicks Mitglied zu werden. Letzteres bleibt dem Käufer von **NCAA Basketball** zwar verwehrt, doch kann er mit einem von 44 Teams um die oben genannte Meisterschaft spielen. Dabei greift er auf einen Kader von 12 Mannen zurück, die während eines Matches ausgewechselt werden können. Des weiteren stehen insgesamt 14 Angriffs- bzw. Verteidigungs-Taktiken zur Auswahl, und bis zu vier Spielstände können dank Batterie gespeichert werden.



▲ *Leg' ihn mir ins Körbchen, Großer*

Das Besondere an NCAA ist die Perspektive: Eine Kamera verfolgt ständig den ballbesitzenden bzw. steuerbaren Spieler wie bei *Formation Soccer*. Dabei wird das gesamte Spielfeld gezoomt und sogar gedreht. Leider mußte deshalb eine detaillierte und reichhaltige Animation der Sprites weichen. Lediglich fünf verschiedene Korbwürfe sind vorhanden, Schmankerl wie bei *D.R. Supreme Court* auf dem Mega Drive gibt's nicht; Sound(und Effekte) sind mittelmäßig. Insgesamt gesehen ist NCAA Basketball ein durchschnittliches und passabel spielbares Programm, aus dem mehr hätte werden können. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	6
Realitätsnähe	7
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

WORLD OF ILLUSION – STARRING MICKEY & DONALD

System: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Sega**, Muster von: **Sega, Deutschland**, Bemerkung: dank Paßwort kann in den einzelnen Levels eingestiegen werden.

Tiere in Bestform



▶ *Christkindliche Freuden im bunten und toll gezeichneten Weihnachtslevel*

Wer Mickey und Donald gleichermaßen liebt und sich bisher der Solo-Abenteuer der beiden erfreute, darf nun Purzelbäume schlagen: SEGA packte die beiden in ein Jump & Run!

ASM HIT

Miese Stimmung ist bei den Disneys wieder einmal angesagt, dabei fing alles so schön an: Der weltweit geliebte Mäuserich und sein nicht weniger populärer Kumpan Donald üben fleißig an ihren großen Zaubertricks, die sie demnächst zum Besten geben wollen. Doch irgendwas geht schief, und die zwei geraten in eine ihnen unbekannte Welt, die von einem bösen Zauberer beherrscht wird. Wer aus den Disney-Reigen paßt da wohl besser in diese Rolle als der hinterlistige Kater Karlo? Und genau dieser ist es, der die beiden aus seiner Welt nicht mehr hinausläßt, ihnen seine Helfer auf den Hals hetzt und überall Fallen legt.

Wahlweise können sich Mickey und Donald im Team oder allein in ihr großes Abenteuer begeben. Dabei ist in jedem Spiel-Modus der Level-Aufbau etwas anders. Somit können, je nachdem, wen der Spieler steuert, neue Teillevel gefunden werden. Im Team sind beide Tierchen auf die Hilfe des anderen angewiesen, so beispielsweise, wenn eine 'Baumleiter' vonnöten ist oder einer den anderen irgendwo hochziehen muß. Gerade Mr. Duck ist wieder einmal zum Pechvogel der Nation erkoren, kommt er doch mit seinem Hinterteil durch manche Passagen überhaupt nicht durch. Solche Probleme nimmt das Mäuschen dann in Angriff und zieht seinen Freund kurzerhand durch die Engstelle durch. Dies ist so herrlich animiert, daß man um ein Schmunzeln nicht herumkommt. Überhaupt können die Hauptakteure auf ihre Zeichner stolz sein, haben sie doch dieselben Grimassen und Angewohnheiten wie in den Comics. Die Animationen sind wirklich hervorragend und passen sich jeweils dem momentanen Spielgeschehen an. Auch die zahlreichen Gegner - sei es in Fisch-, Hexen-, Clown- oder sonstiger Form - können gefallen.

„World of Illusion ist ein Feuerwerk an spritzigen Ideen mit phantastischer Grafik"

Nicht anders die Grafik der Level. Man kommt aus dem Staunen gar nicht mehr heraus, ist eine Stage doch schöner und farbenfroher als die andere. Vor allem der Schlaraffenland-Abschnitt ist hervorragend gelungen. Nach jedem Level erfolgt übrigens die Konfrontation mit einem Obermotz Kater Karlos.



▲ *Noch kann Mickey Lachen, doch Kater Karlo schlägt gleich zu*

Neben den optischen Genüssen weiß World of Illusion - Starring Mickey Mouse and Donald Duck in spielerischer Hinsicht voll zu überzeugen. Neben den bekannten Elementen wie versteckten Bonus-Leveln und -Leben, Extra-Energie und Unverwundbarkeit, gibt es nach jedem verzauberten Endgegner *(getötet wird niemand)* einen für den nächsten Level benötigten Zauberspruch. Mit dessen Hilfe kann beispielsweise ein Teppich zum Fliegen gebracht werden, oder aber umherwandelnde Spielkarten werden als Brücken eingesetzt.

Es gibt noch viele witzige neue Dinge, die Segas Programm zu bieten hat, doch mag ich diese nicht alle aufzählen, damit Euch nicht ein Teil des riesigen Spaßes genommen wird. Blieben noch Worte zum Sound und Abschluß: Typisch Disney-like paßt die musikalische Untermalung sehr gut zum Spiel; technisch sollte aber nicht zuviel erwartet werden. World of Illusion ist ein geniales Spiel für jede Altersstufe, das den oder die Spieler aus dem Staunen nicht mehr herauskommen läßt. Die zahlreichen spritzigen Ideen und die tollen Spielmodi sorgen nicht zuletzt für eine Motivation, die in ganz hohen Gefilden angesiedelt ist. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



HÄPPCHENWEISE

DR. FRANKEN

System: **Game Boy**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Elite**, USA, Muster von: **Yeno Elektronik**, 6108 Weiterstadt/Darmstadt.

„Dr. Franken - mehr als Jump & Run"

Frankie wacht auf und hat ein Problem: Nicht nur, daß von seinen zwei Metern Körperlänge kaum die Hälfte geblieben ist, nein, auch seine Freundin Bitsy sah irgendwie schon mal besser aus, liegt sie doch zerstückelt und kleingehackt in den düsteren Gemächern der heimatlichen Burg. Es ist wohl nicht sein Tag.

Doch noch ist nicht alles verloren, denn seine Auserwählte ist wie er selbst ein Produkt der Ersatzteilchirurgie. Indes gestaltet sich die Suche nach Bitsys Überbleibseln schwieriger als erwartet, da die gesamte Festung nur so von Bestien und Zombies wimmelt. Diese sind, um Frankies Unglück komplett zu machen, teilweise auch noch unempfindlich gegen seine Wurfblitze. Mit ein wenig Übung könnt Ihr allerdings jeden Gegner ausmanövrieren. Obwohl **Dr.Franken** von **Elite** auf den ersten Blick wie ein normales Jump&Run-Game aussieht, warten im späteren Verlauf des Spiel noch etliche Rätsel auf Euch und Euren Schützling. Allerdings beschränken sich die meisten Aufgaben darauf, daß Ihr einen bestimmten Gegenstand an einen festgelegten Ort bringen müßt, um dort wieder ein anderes Objekt zu erhalten. Dennoch ist alles logisch aufgebaut, und wer planlos durch die Katakomben irrt, wird Frankies Power schnell verpulvert haben. Trotz Automapping ist also Kartenzeichnen angesagt *(und das nicht zu knapp)*.

Für ein Game-Boy-Spiel ist Dr. Franken auch grafisch erstaunlich umfangreich. Elite hat das Kunststück vollbracht, 230 unterschiedliche Räume in sieben Etagen auf das Modul zu quetschen, ohne daß alles gleich aussieht. Zudem könnt Ihr das komplette Game auch in Deutsch spielen. Abgesehen von der nervenden Hintergrundmusi *(stundenlang Beethovens Mondscheinsonate)* ein rundweg gelungenes Spiel.

mkl



▲ *Frankie-Boy sucht sein Bitsy*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

Mein Name ist Hase

Wer kennt sie nicht, Road Runner, Duffy Duck oder Speedy Gonzales? Schon seit mehr als fünfzig Jahren begeistern die Cartoon-Helden der Warner Brothers ihr vornehmlich junges Publikum. Es war also nur eine Frage der Zeit, bis auch der Game Boy zum Zeichentrick-Schlachtfeld wird.



▲ *Auch Pech-Enten können schwimmen*

LOONEY TUNES

System: **Game Boy**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, geplant für: **-**, Hersteller: **Sunsoft**, USA, Muster von: **Flashpoint**, 2061 Oering.

Looney Tunes von **Sunsoft** entführt Euch in sieben Level, in denen Ihr jeweils einen dieser Publikumslieblinge vor zahllosen Feindsprites schützen müßt, die ebenfalls frisch der Leinwand entsprungen zu sein scheinen.

Jede Sektion besitzt ihr eigenes Gameplay und ist somit fast ein Spiel für sich. Bereits die erste ist nicht von schlechten Eltern. Duffy Duck wird zum Mario-Lückenbüßer und geht in einer Plattform-Welt auf eine gefährliche Jump&Run-Schatzsuche. Ehrensache, daß ganze Monster-Legionen unserer Ente an die Flaum-Federn wollen.

Da hat es Porky Pig nicht viel besser, muß er sich doch als Pilot gegen Kamikaze-Angreifer durchsetzen, die sich in diesem Shoot'em-Up-Level todesverachtend auf das Ferkel stürzen.

Am ärgsten trift es natürlich Tweety, der sich auf der Flucht vor Nimmersatt Sylvester nur auf seine bescheidenen Flugkünste verlassen kann.

Selbstverständlich wartet am Ende jedes dieser Abschnitte dann noch der böser Obermotz, der erst mit einer ausgiebigen Bleivergiftung den Löffel abgeben will.

Looney Tunes holt technisch einiges aus dem Game Boy heraus: Das Scrolling ist besonders in den Ballersektionen so schnell, daß der träge LCD-Bildschirm fast nicht mehr mitkommt. Leider werden aber nur Profi-Zocker in den Genuß dieser späteren Level kommen, da Ihr sie nicht separat anwählen könnt und der Schwierigkeitsgrad bisweilen mehr als nur happig ist. Schade eigentlich, denn sonst wäre ein Hitstern fällig.

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	8
Gesamtnote	9
»GUT«	

Genial

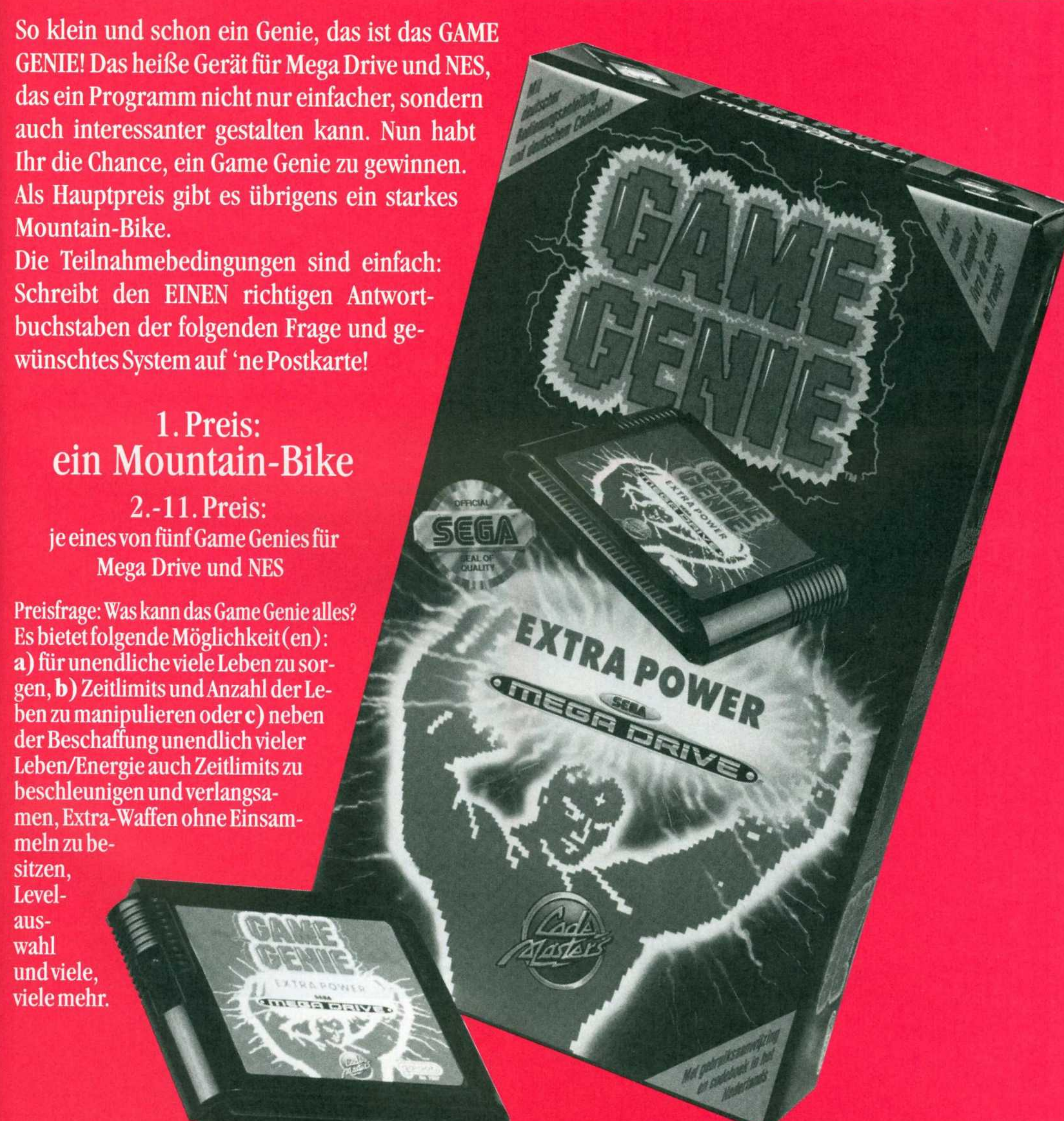
So klein und schon ein Genie, das ist das GAME GENIE! Das heiße Gerät für Mega Drive und NES, das ein Programm nicht nur einfacher, sondern auch interessanter gestalten kann. Nun habt Ihr die Chance, ein Game Genie zu gewinnen. Als Hauptpreis gibt es übrigens ein starkes Mountain-Bike.
Die Teilnahmebedingungen sind einfach: Schreibt den EINEN richtigen Antwortbuchstaben der folgenden Frage und gewünschtes System auf 'ne Postkarte!

1. Preis: ein Mountain-Bike

2.-11. Preis:

je eines von fünf Game Genies für Mega Drive und NES

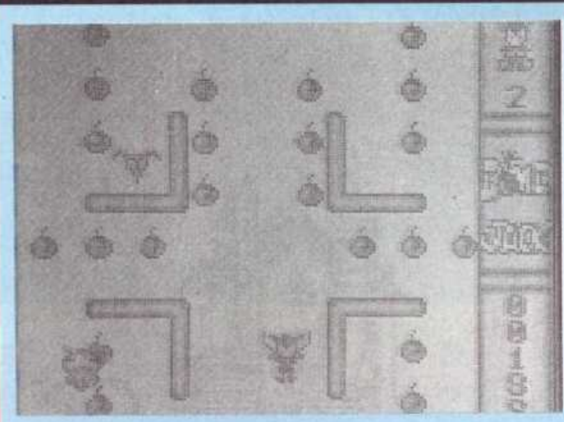
Preisfrage: Was kann das Game Genie alles? Es bietet folgende Möglichkeit(en):
a) für unendliche viele Leben zu sorgen, **b)** Zeitlimits und Anzahl der Leben zu manipulieren oder **c)** neben der Beschaffung unendlich vieler Leben/Energie auch Zeitlimits zu beschleunigen und verlangsamen, Extra-Waffen ohne Einsammeln zu besitzen, Level-auswahl und viele, viele mehr.



Karte an: ASM, Genie, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Einsendeschluß: 31. Januar 1993. Rechtsweg: ausgeschlossen!

P.S.: Bald gibt's das Game Genie auch für Game Boy und SuperNES!

BOMB JACK (Game Boy)



▲ Jack steht auf Bomben

Test in: ASM 6/92, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Infogrames, Muster von: Yeno Elektronix, 6108 Weiterstadt.

Schon fast neun Jahre alt ist uns Bomb Jack. Heißgeliebt heute wie gestern. Mit seinem Superman-ähnlichen Gewand düst er nun auch auf dem Game Boy durch die Lüfte, um Bomben zu entschärfen. Dabei muß er jedoch sehr vorsichtig sein, tauchen doch einige Gegner auf, die ihm an seinen schicken Mantel wollen. Ausweichen heißt die Devise, denn schießen kann BJ nicht. Dafür helfen ihm jedoch dann und wann auftauchende Extras, dank deren Hilfe er sich der Feinde entledigen kann. Den Zahn der Zeit hat Bomb Jack gut überstanden. Zwar ist er ein wenig blaß geworden - auf dem Game Boy ja kein Wunder - aber er ist noch genau so flink wie in den guten alten Tagen. Geschicklichkeits-Fans werden satte 60 Level voller Motivation finden. Lobenswert am Rande: Der flotte Sound und die drei Schwierigkeitsgrade. ■

bja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

XENON II (Game Boy)



▲ Leibwächter inklusive

Test in: ASM 10/89, empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Bitmap Brothers, Mindscape, Muster von: Flashpoint, 2061 Oeringen.

Als Xenon II weiland auf dem Atari ST erschien, gab's viel Jubel in den Reihen der Ballerspiel-Freunde. Zu Recht, so viele neue Ideen, und obendrein noch so spielbar, das war selten. Nun gibt es das extrawaffenlastige Weltraum-Spektakel auch für den GameBoy. Tatsächlich haben die Programmierer es geschafft, auf dem GameBoy vieles zu realisieren, was die Atari-Version auszeichnete: softes vertikales Scrolling, Shops voller Extrawaffen, haufenweise Gegner. Sie haben es sogar vollbracht den fetzigen Orginal-Sound und die phantastische Grafik echt gut rüber zu bringen. Die Levelwächter sind auch auf dem kleinen Screen furios, fies, beweglich und ziemlich gefährlich. Ihr könnt euer Schiff abbremsen, und an bestimmten Stellen muß sogar rückwärts geflogen werden. Fazit: GameBoy-Geballere von Format! ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

TINY TOON ADENTURES (NES)



▲ Die Game Boy-Fassung ist besser

Test in: ASM 6/92, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Konami, Frankfurt, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Bugs Bunny - The next Generation. So könnte der Titel der überaus populären Zeichentrickserie lauten, die derzeit in den USA für Furore sorgt. Die Helden sind nämlich die Kinder unserer Lieblinge Bugs und Duffy - liebevoll animiert und durch viele Gags pointiert. Als Spieler steuert man drei der Fabel-Kids durch sechs Level mit diversen Substages. Hüpfen und springen heißt dabei die Devise, während man Karotten für ein paar Extraleben sammelt. Hersteller Konami hat ein richtig schnuckelsüßes, abwechslungsreiches und überaus spielbares Jump&Run geschaffen. Grafik und Sound erhöhen dabei noch den Liebreiz-Faktor. Doch sonderbarerweise ist der Spielwitz nicht ganz so ausgeprägt wie bei der Game-Boy-Fassung. Die Toons sind in Farbe zwar ansehnlicher, aber in Monochrom die bessere Wahl! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

DESERT STRIKE (SuperNES)



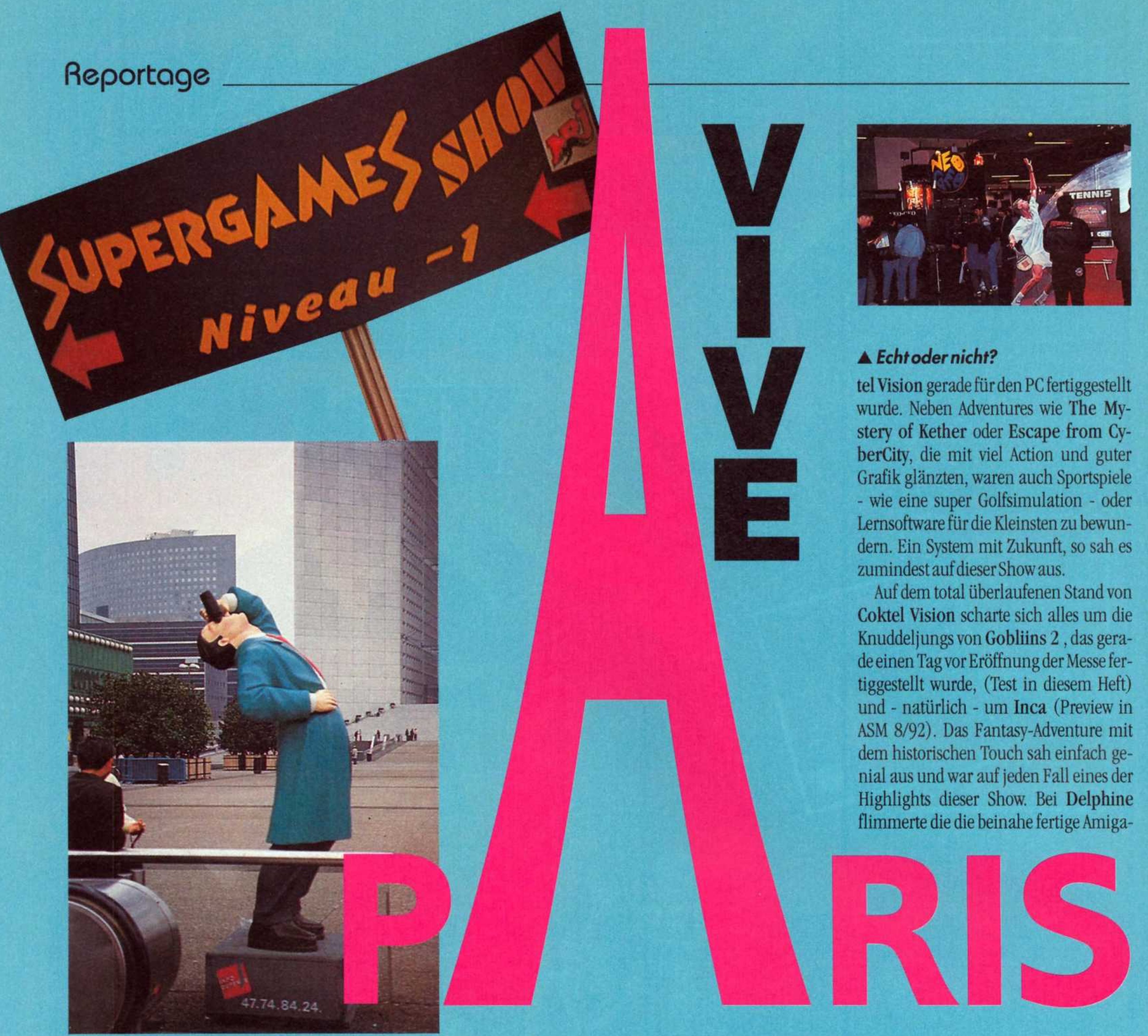
▲ Golfkrieg auf dem SuperNES

Test in: ASM 6/92, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Electronic Arts, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg, Bemerkung: 8Meg-Cartridge, US-Import.

Das moralisch höchst bedenkliche Action-Spektakel namens Desert Strike - Return to the Gulf nimmt nun auch auf dem SuperNES seinen Lauf. Weder am Spielgeschehen noch an der Grafik hat sich gegenüber der Mega-Drive-Version etwas geändert. Lediglich das Scrolling ist nun sauberer, wenngleich es zuweilen immer noch etwas ruckt. 'Atmosphärischer' sind die Sounds und Effekte ausgefallen, welche insgesamt kerniger rüberkommen. Auch für Nintendos 16-Bitter wird das heiße Teil nicht offiziell in Deutschland erscheinen, ist also nur als US-Import zu erwerben. Wer ein gutes Action-Programm mit einer Portion Taktik sucht, der liegt mit Desert Strike goldrichtig - sofern er etwaige moralische Bedenken zur Seite schieben kann. ■

bja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	



▲ *Wir riskieren einen Blick*

▲ *Echt oder nicht?*

Ah, la France! Ah, Paris! Ah, l'amour! Ja, ja, wie schön wär' ein romantischer Trip nach Paris gewesen! Aber nein, ein ASMler läßt sich durch nichts von der Arbeit abhalten, und so diente auch dieser Abstecher nach Frankreich lediglich dazu, Euch mit den neuesten und heißesten News auf diesem Planeten zu versorgen!

Viele Erwartungen wurden an diese Computerspiele-Show eigentlich nicht geknüpft, waren die vorherigen Ausstellungen in Frankreich doch eigentlich immer ziemliche Flops. Umso angenehmer überraschte die diesjährige **Super Games Show**. Alle größeren französischen Softwarehäuser waren mit Ständen vertreten, an denen jede Menge Action ablief. Die Stände selbst unterschieden sich wohltuend von dem Einerlei, das man von deutschen Messen kennt. Jede Firma hatte sich was besonderes einfallen lassen, und so ging es bunt, laut und vor allen Dingen unterhaltsam zur Sache.

Den Vogel schoß dabei der Aufbau von **Philips** ab, wo das CD-I seinen Einstand gab. Ein riesiger **Inca**-Kopf thronte unübersehbar an einer Ecke, wo die CD-I-Version des Abenteuers lief, das von **Coktel Vision** gerade für den PC fertiggestellt wurde. Neben Adventures wie **The Mystery of Kether** oder **Escape from CyberCity**, die mit viel Action und guter Grafik glänzten, waren auch Sportspiele - wie eine super Golfsimulation - oder Lernsoftware für die Kleinsten zu bewundern. Ein System mit Zukunft, so sah es zumindest auf dieser Show aus.

Auf dem total überlaufenen Stand von **Coktel Vision** scharte sich alles um die Knuddeljungs von **Gobliins 2** , das gerade einen Tag vor Eröffnung der Messe fertiggestellt wurde, (Test in diesem Heft) und - natürlich - um **Inca** (Preview in ASM 8/92). Das Fantasy-Adventure mit dem historischen Touch sah einfach genial aus und war auf jeden Fall eines der Highlights dieser Show. Bei **Delphine** flimmerte die die beinahe fertige Amiga-Version von **Flashback** über die Bildschirme. Kaum zu glauben, aber wahr: Eine Fassung für das Mega Drive ist ebenfalls in Arbeit und sah NOCH besser aus. Animationen wie mit Butter geschmiert, so wünscht man sich das nächste Lieblingsspiel ...

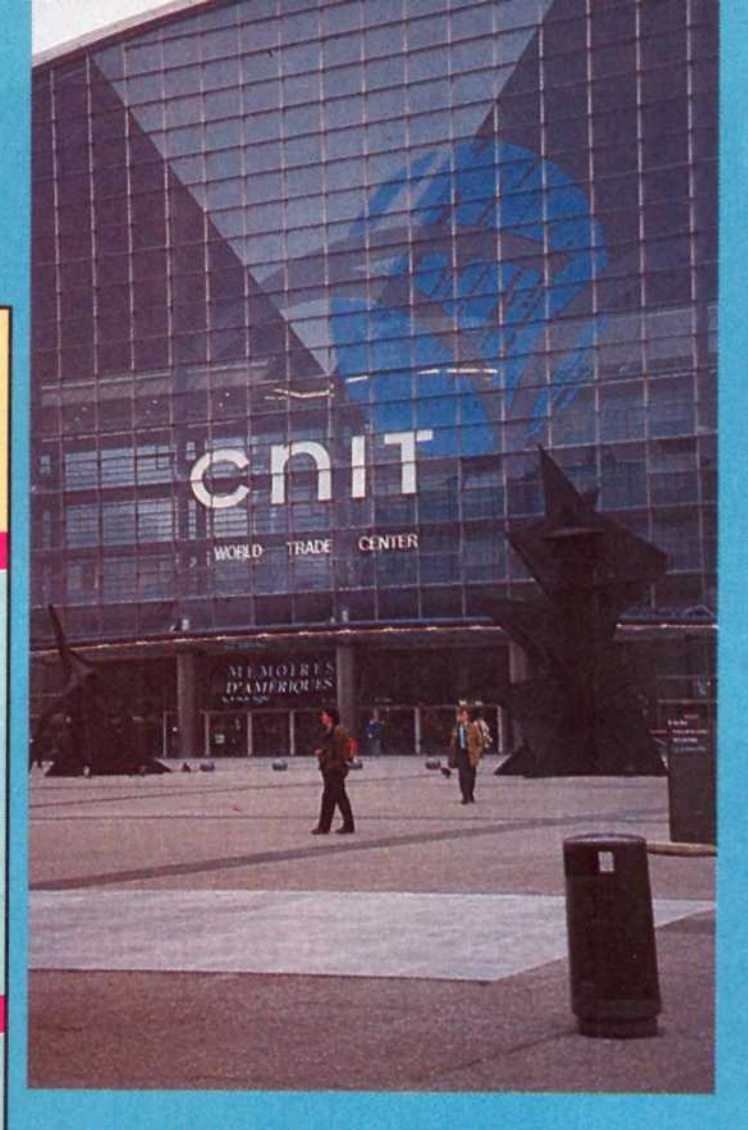
Eine Eklat provozierte **Infogrames**. Die Firma war mit der Organisation des Standes durch die Messeleitung dermaßen unzufrieden, daß sie aus Protest alles stehen und liegen ließ und ihre Produkte in der Cafeteria vorführte - was auch sehr gemütlich war. **Shadow of the Comet** für PC und CD-ROM wartet mit tollen Grafiken und einer Lovecraft-Story auf. Zu Weihnachten werden PCs und Amigas mit einer **Sim City deLuxe**-Edition beglückt und auch die CD-I-Produktionen wie **International Tennis Open** oder **Kether** sahen schon sehr vielversprechend aus. Und schließlich wurde

Mit Spannung erwartet wurde die Verleihung des diesjährigen ***Tilt d'Or****, den die französische Computerzeitschrift Tilt ausrichtete. Die etwas chaotisch ablaufende Veranstaltung (offizieller Beginn um 20 Uhr, kurzfristig verlängerte Öffnungszeit der Messe bis 21 Uhr, daher Preisverleihung verschoben auf 21 Uhr 30, tatsächlicher Beginn der Balgerei von ca. 400 Zuschauern um die ca. 40 Sitzplätze rund um den im Tilt-Stand aufgebauten Boxring gegen 21 Uhr 45, Beginn schließlich gegen 22 Uhr) sorgte denn auch für einige Überraschungen.*

Konsolen:	
Bestes Prügelspiel:	Streetfighter 2 (SNES - Capcom)
Bestes Shoot'em-up:	Gate of Thunder (PC Engine - Hudson Soft)
Bestes Plattform-Game:	Sonic 2 (Mega Drive - Sega)
Bestes Action-Game:	Super Castlevania IV (SNES - Nintendo)
Bestes Adventure:	Zelda 3 (SNES - Nintendo)
Bestes Autorennspiel:	Super Monaco Grand Prix 2 (Mega Drive - Sega)
Beste Sportsimulation:	Best of the Best (SNES - Loriciel)
Bestes Denk- und Action-Game:	Krusty's Fun House (Mega Drive - Acclaim)
Bestes Strategie-Game:	Warsong (Mega Drive - NCS)
Spiel des Jahres '92:	Super Mario World (SNES - Nintendo)
Sonderpreise gingen an:	Elite (NES) und Super Mario Kart (SNES)

Computer:	
Bestes Adventure:	Rex Nebular (PC - MicroProse)
Bestes Rollenspiel:	Ultima Underworld (PC - Origin)
Bester Flugsimulator:	Aces of the Pacific (PC - Sierra)
Beste Grafik:	Inca (PC - Coktel Vision)
Beste Animation:	Alone in the Dark (PC - Infogrames)
Bester Sound:	Dune (PC - Virgin)
Bestes Action-Game:	Prince of Persia (Mac - Electronic Arts)
Beste Sportsimulation:	Sensible Soccer (Amiga - Sensible Software)
Bestes Denkspiel:	Pushover (Amiga - Ocean)
Bestes Utility:	Redakteur 4 (Atari ST)
Spiel des Jahres '92:	Epic (Atari ST - Ocean) wurde von den Zuschauern der Fernsehsendung MicroKids gewählt

Und einen letzten Tilt d'Or schließlich erhielt das Lieblingsspiel der Super-Games-Show-Besucher, die beim Verlassen der Messe ihre Stimme abgeben durften. Hier machte Streetfighter 2 das Rennen. Eine Meinung zum Ergebnis dieser Preisverleihung solltet Ihr Euch selber bilden ...

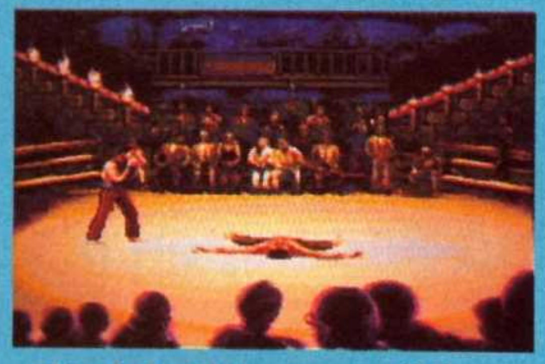


▲ **Das Messegelände in Paris**

uns verraten, daß auch auf Game Boy, NES und SNES noch einiges zu erwarten sei.

Ebenfalls zu Fuß war **Lankhor** unterwegs. Für Weihnachten wurde uns die Compilation **Metallic Power** versprochen, für Frühling das Adventure **Black Sect**. Die neue Pressesprecherin Katie Hollins lüftete außerdem den Mantel eines Geheimnisses, das bisher streng gehütet worden war: Lankhor wird in Zukunft auch für den Atari Falcon produzieren ...

Loriciel stellte die Karate-Simulation **Best of the Best** für Amiga vor. Außer bei heißen Probespielen an den ständig umlagerten Monitoren ging auf dem Stand


▲ **Nach der Show waren alle k.o.**

die Action auch live ab: In einem echten Ring prügelten sich zwei Nachwuchskickboxer, daß es nur so knallte. **D-Day** (Test auf Seite 100) lief auch auf dem speziell für Simulationen reservierten Stand, wo Programme der unterschiedlichsten Firmen bis zum Abwinken getestet werden konnten. Eine prima Idee, die beim Publikum gigantischen Anklang fand. Genausoviel Enthusiasmus von seiten der Kids rief auch **Entity** hervor, deren drei spielbare Levels die Joysticks zum Glühen brachten.

Entity: Heldin auf Hexenjagd, Getümmel wie auf der Messe ▼



Sportlich gab sich **Microïds** bei einer Tasse Kaffee. Bei **Super Sport Challenge** könnt Ihr Euch zehn verschiedene Sommer-Disziplinen reinziehen, außerdem ist eine Sport-Compilation geplant, ebenfalls für Amiga und PC. Unter dem Arbeitstitel **War in the Land** steht Euch ab März eine Wargame/Adventure-Mischung im Populous-Stil ins Haus.

Am Stand von **MicroProse** liefen leider etliche Rechner nicht so, wie die französische Abteilung des Simulator-Spezialisten sich das gedacht hatte, und so war die Stimmung dementsprechend gedrückt. Hoffentlich hatten Mats und Uli in dieser Hinsicht mehr Glück auf der zur gleichen Zeit ablaufenden Future Show in London!

Bei **Nintendo** wie bei **Sega** gab es jede Menge Maschinen zum Spielen, aber wenig, was absolut neu gewesen wäre. Das Publikum ließ sich davon nicht abschrecken und belagerte die Stände ohne Pause.

Ähnliche Zustände bei **UBI Soft**, einer Firma, die wenig selbst entwickelt und statt dessen alles, was Rang und Namen hat, vertreibt. Auch Ubi wartete mit einem riesigen Stand auf, an dem sich vor 80 - in Worten Achtzig - Monitoren Trauben von Spielverrückten drängelten, die darauf warteten, auch mal das SNES- oder NES-Joypad in die Hand zu bekommen. Auf der Computerseite flimmerte über einen Großbildschirm mit ohrenbetäubendem Getöse der **Comanche**-Hubi, genau gegenüber machte ihm Luke Skywalker mit nicht minder viel Krach Konkurrenz. Etwas ruhiger ging es beim umfangreichen Rest der unter Ubis Dach versammelten Firmen zu, deren Produkte in Frankreich zwar noch neu, in Deutschland jedoch bereits auf dem Markt sind.

Ob Blue Byte, Grandslam, LucasArts oder Hudson Soft: Überall konnte alles probiert werden. Und genau deshalb machte die Super Games Show ihrem Namen alle Ehre und den Besuchern jede Menge Spaß. Vielleicht treffen wir uns dort im nächsten Jahr wieder! ■

Antje Hink

EX&HOPP

Software zu Wahnsinnspreisen

Bestellen Sie bei uns auch telefonisch!

Ihre Ansprechpartner:		Mail-Order:	Mailbox:
Ute Friedrich	(05244) 408-65	United Software GmbH	Telefon:(05244) 40851
Andrea Kemmerling	(05244) 408-37	Hauptstraße 70	Ansprechzeiten:
Sabine Redeker	(05244) 408-39	4835 Rietberg 2	Mo-Do: 8.30-16.00 Uhr
Dörte Freitäger	(05244) 408-25	Fax: (05244) 408-19	Fr: 8.30-15.00 Uhr

C64/Cassette	DM
Back to the Future 3	4,20
Blues Brothers	16,00
Capcom Collection	14,20
Chips Challenge	8,20
Final Blow	8,30
G-Loc	14,00
Goofys-Schnellzug	5,90
Mickeys Verrückter Zoo	5,90
Moonfall	4,80
Neuronics	4,80
Star Control	3,00
Stratego	4,00
Swap	6,90
T.Mutant Hero Turtle	6,90
Volfied	4,80
Winter Super Sports	7,30

C64/Diskette	DM
Back to the Future 3	16,80
Blues Brothers	18,30
Build It! Das Bauhaus	16,80
Capcom Collection	16,80
Chips Challenge	16,80
Cubulus	16,80
Double Dragon 3	16,80
Final Blow	16,80
Kind of Magic 2	16,80
Magic Serpent	16,80
Neuronics	16,80
Outrun Europa	16,80
Platinum	16,80
Ralf-Glau-Edition	16,80
Rubicon	16,80
Shiftrix	16,80
Swap	16,80
Zack!	16,80

Amiga	DM
Accolade in Action	30,50
Action Pack 16	17,90
Agony	14,20
Alien Storm	14,50
Altered Destiny	14,70
Amnios	19,80
Back to the Future 3	9,90
Big Business	19,80
Big Run	19,50
Bill & Teds Excellent	19,80
Blues Brothers	31,10
Boston Bomb Club	18,50
Capcom Collection	20,50
Cardinal of the Kremlin	26,30
Carver	8,50
Cash	21,20
Champion of the Raj	14,20
Crime City	20,80
Crystals of Arborea	19,80
Cubulus	17,90
Cybercon 3	19,80
Double Dragon 3	17,20
Enchanted Land	16,50
Fantastic Voyage	17,50
Final Blow	16,20
G-Loc	28,40
Gauntlet 3	18,20
Ghost Battle	11,80
Hard Nova	15,50
Indy Heat	19,90
James Pond II. Robocod	18,50
Kathedrale	26,80
Killing Cloud	9,90
Kind of Magic 3	16,50
Leander	20,30
Lemmings-No Mo Data Disk	16,50
Lethal Excess	22,50
Mega Twins	9,50
Moonshine Racers	22,30
Nebulus 2 Pogo a Gogo	16,80
Neuronics	8,50
Ork	17,90
Outrun Europa	18,20
Robin Hood	11.80
Rubicon	18,90
Rules of Engagement	18,70
Shiftrix	11,80
Sliders	11,80
Space 1889	16,20
Space Ace 2 Borf`s Rev.	29,50
Stormball	16,30
S. Monaco Grand Prix	20,80
Swap	16,30
T. Mutant Hero Turtles	15,60
Titus the Fox	22,30
Top Banana	16,50
Trex Warrior	12,90
USS John Young 2	19,50
Volfied	14,90
Wild West World	32,60
Zack!	6,90
Zone Warrior	14,90

Atari ST	DM
Blues Brothers	32,00
Cruise for a Corpse	14,60
Deathbringer	16,20
Elvira Arcade Game	11,20
Ghostbattle	11,30
Godfather	30,50
Hard Nova	33,40
James Pond II. Robocod	16,80
Lemmings-No Mo.Data Disk	19,50
Lethal Excess	21,50
Moonfall	11,20
Moonshine Racers	19,80
Obitus	15,20
Outrun Europa	19,80
Populous	34,20
Powermonger	39,50
Robin Hood	19,80
Rubicon	19,50
Space 1889	22,50
Swap	18,20
Swiv	12,80
Trex Warrior	21,50
Volfied	22,50
Zone Warrior	22,50

MS-DOS 5,25"	DM
Airline	29,80
Bards Tale 3	32,90
Battle Chess 2-Chines	39,00
Blues Brothers	23,50
Deutsch `92	13,50
Dragon Flight	24,50
Elvira-M. of the Dark	39,80
Elvira 2 Jaws of C.	35,50
Fort Apache	29,80
Gazza 2	19,90
Godfather	19,90
Hot Rubber	16,30
Kathedrale	36,50
Megatraveller 2	29,90
Midwinter 2: Fl. of F.	54,50
Les Manley- (Englisch)	29,80
Obitus	21,50
Rules of Engement	44,90
Soccer Stars	25,20
Space 1889	16,50
Space Ace 2 Borf`s R.	29,50
Super Sim Pack	29,80
Timequest	32,50
Titus The Fox	27,50
Volfied	17,80
Weaver 2,0	38,40
Wild West World	32,60
Winter Challenge	34,50
Winter Super Sports	19,80

MS-DOS 3,5"	DM
Accolade in Action	32,00
Bards Tale 3	33,00
Battle Chess 2-Chines	38,30
Blues Brothers	36,00
C. Yeager Deutsch	45,10
Dragon Flight	24,50
Elvira-2 Jaws of Cerb.	35,50
Fort Apache	23,50
Gazza 2	19,90
Kathedrale	36,50
Magic Candle 2	45,10
Midwinter 2: F. of F.	54,50
Obitus	21,50
Rules of Engagement	44,90
Space Ace 2 Borf`s Re.	23,50
USS John Young	19,90
Volfied	17,80
Weaver 2,0	38,70
Wild West World	32,60

Versand per Nachnahme (nur Inland): Versandkosten DM 7,00, Nachnahme DM 3,00 • Vorkasse (Scheck): DM 6,00
Ausland (nur Vorkasse Scheck): DM 26,00

MS-DOS Dual"	DM
Lemmings-No More D.	19,90
Super Car Pack	29,80
Taking of Bev. Hills	21,50
USS John Young	19,50

Top Titel Media Control Charts

Amiga	DM
1869	89,90
Black Crypt	74,90
Bundesliga Man. Prof.	89,90
Civilisation	104,90
Dynablaster	79,90
Formula 1 Grand Prix	104,90
Special Forces	104,90

Atari ST	DM
Formula 1 Grand Prix	104,95
Lemmings - Oh! No More	74,95
Silent Service II	104,95
Special Forces	104,95

MS-DOS 3,5 + 5,25"	DM
1869	109,90
B-17 Flying Fortress	129,90
Bundesliga Mana. Prof	89,90
Civilisation	129,90
F-117 A Nighthawk 2,0	129,90
Falcon 3,0	129,90
Gunship 2000	129,90
Schicksalsklinge	109,90
Star Trek	104,90

CDTV	DM
Holiday-Maker	89,90
Rätsel Englisch 1	39,90
Rätsel Englisch 2	39,90
Rätsel Englisch/Englisch	39,90
Rätsel Spanisch	44,90
Rätsel Latein	39,90
Rätsel Italienisch	44,90
Rätsel-Französisch	44,90
Spielesammlung 1 (Shiftrix/Lettrix)	69,90
Spielesammlung 2 (Cubulus/Magic Serpent)	69,90
Stadt der Löwen	89,90

Der Wahnsinn geht weiter!

neu

Jetzt bei United Software:

VHS-Videokassetten

Unterhaltung (Alle Spielfilme in deutscher Fassung)	DM
Pretty Woman, 115 min	39,90
Robin Hood, 137 min	39,90
JFK, John F. Kennedy 180 min	39,90
Kindervideo	**DM**
Arielle, die Meerjungfrau	39,90
Musikvideo	**DM**
ABBA-Gold (Best of) 75 min	39,90
Queen (Live at Wembley '86) 67 min	39,90

SUPER!



Original Power-Monger Strategie- und Taktikführer für Amiga und Atari ST.

DM 9,90

Ja, ich will sie haben und bestelle folgende Titel:

Abgabe in Haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nur solange der Vorrat reicht.

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Ersatztitel angeben, Falls ein Titel nicht lieferbar sein sollte.

Meine Adresse:

Name:

Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefonnummer:

Mein Computersystem:

aBitte diesen Ausschnitt auf eine Postkarte kleben und einschicken!

Informieren Sie sich über weitere Produkte aus unserem Haus!

Versand per Nachnahme (nur Inland): Versandkosten DM 7,00, Nachnahme DM 3,00 • Vorkasse (Scheck): DM 6,00
Ausland (nur Vorkasse Scheck): DM 26,00

Checkpoint

Ey Leute! Hallo! Ja, Ihr seid gemeint! Ihr, die Ihr gerade Eure Nase in die Seite 140 drückt! Unseren Glückwunsch, denn Ihr schlagt gerade zwei Fliegen - mit nur einer Klappe! Ja, Ihr macht das schon gut, denn Ihr lest ASM. Und das ist Info & Test, und dazu 'ne geballte Ladung Spaß & Entertainment. Nummer für Nummer...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»ACTION«

Unter 'Grafik' verstehen wir Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik Geschwindigkeit.
'Sound' sind Musiken, FX, Rechnerausnutzung.
Zum 'Spielablauf' gehören: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Fairneß, Pausenoption, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
'Motivation' muß nicht näher definiert werden.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



»ADVENTURE«

'Grafik' (siehe oben!).
'Steuerung': ausreichende Menüs, Bedieungsfreundlichkeit, Handling.
'Handlung': Idee und Inhalte des Games, Originaltät, Story.
'Atmosphäre': Feeling, Anreiz, Stimmung.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



»SPORT«

Anmerkung: Bei Bedarf wird 'Realitätsnähe' durch 'Spielablauf' (siehe oben!) ersetzt.
Unter 'Grafik/Animation' verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrollen in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die Animation im Vordergrund stehen sollte.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»STRATEGIE«

'Grafik' (siehe oben!).
'Anleitung': kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.
'Spielaufbau': logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



»SIMULATION«

'Grafik' und 'Sound' (siehe oben!).
Die 'Realitätsnähe' ist hier von großer Bedeutung, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

Damit das so bleibt, habt Ihr uns. Wir sind für Euch da, stets zu Diensten in Sachen heiße Informationen, objektiver Ratgeber und feinfühlige Kritik, ob nun positiver oder negativer Natur. Wir sind Euer Wegweiser für den Handel, Vorbote für den 'Point of Sale'. Wir lassen uns von Euch in die Pflicht nehmen, des 'Gamens' wegen. **Die Redaktion: (05651) 929-901, Eure Hotline** *(jeden Mittwoch von 16.30 bis 19 Uhr!!): (05651) 929-760/-761.* Wenn also irgendwas irgendwo brennt: **Do it!**

Tests

O.k. Jeder unserer Tests schließt mit einer **prägnanten Kurzbewertung** in einem Kasten ab. Die **Wertungsskala** erstreckt sich von **0 bis 12**. Je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jedes **Spielgenre** wird in der Redaktion nach **spezifischen Kriterien**, welche wir Euch auf dieser Seite präsentieren, unter die Lupe genommen. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote, der Gesamtwert eines Games. Es passiert äußerst selten, daß ein Spiel so perfekt ist, um mit der Note 12 ausgezeichnet zu werden.

Kommt dies einmal vor, ist das **'MEGA-HIT'**-Prädikat nicht weit. Diese ehrenvolle Auszeichnung gebührt ausschließlich genialen Spielen, die von ihrer Idee samt deren optischer und technischer Umsetzung her einwandfrei sind. Schon des öfteren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien verleihen wir den **'ASM-HIT'**. Auch das **'SPIEL DES MONATS'**, seit langem ein fester Bestandteil Eures Magazins und oft Sieger eines harten Kopf-an-Kopf-Rennens zweier oder meherer Kandidaten, bedarf der eingehenden Prüfung durch das Redaktionsgremium.

Wertungen

Begeistert ein Titel dermaßen, daß wir ihn Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil: **SEHR GUT**. Das Spiel müßt Ihr haben.

GUT gebührt dann Hits oder guten Games, die ganz knapp an einem solchen Urteil vorbeigerutscht sind.

Spiele, die durchaus akzeptablen Charakter haben, auf einer guten Idee oder einem guten Spielprinzip basieren, allerdings leichte Umsetzungsschwächen innerhalb der Einzelkriterien erkennen lassen, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**. Die gute Mitte. Solide, ohne Höhenflüge - für Freunde des betreffenden Genres aber empfehlenswert.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und führen zu einer Bewertung, die sich unterhalb des Durchschnitts bewegt. Das gleichnamige Urteil: **MANGELHAFT**.

Geht's noch mehr bergab, so daß man sich bezüglich dieses Stoffs mit Formatierungsgedanken tragen könnte, vergeben wir ein **SEHR MANGELHAFT**. Ein Ausrutscher des Herstellers? Ihr solltet den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte machen!

Das allermieseste Machwerk, welches der Redaktion in die Hände gefallen ist, wird natürlich mit dem 'Flop des Monats' prämiert. Alles klar?

mats

▲ *Ulrich Mühl, ASM*

ULIS TOP 5

1. Knick knack, Sie wissen schon ...
2. Recoil
3. Mehr Knick knack
4. Castlevania IV (SNES)
5. Salamander (MSX)

Gesammelte Werke ASM 1/93

HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik
1869	07/92	113	Preview
* 1869	08/92	118	Simulation
3-D-Mania	08/92	109	Preview
4-In-1 Fun Pack (GB)	12/92	149	Kompilation
4D Sports Boxing (Amiga)	02/92	108	Konv.
A320 Airbus	03/92	50	Simulation
A320 Airbus (PC)	08/92	117	Konv.
A320 Airbus (ST)	07/92	114	Konv.
* A-Train	08/92	111	Strategie
A.G.E.	06/92	38	Action
A.T.A.C.	09/92	102	Preview
A.T.A.C.	12/92	106	Strategie
* Abandoned Places	03/92	51	Adventure
Ace of Aces (SM)	01/92	134	Action
Aces of the Pacific	07/92	112	Preview
* Aces of the Pacific	08/92	116	Simulation
Advantage Tennis	02/92	57	Sport
Advantage Tennis (ST)	03/92	103	Konv.
Adventure Island (GB)	05/92	124	Action
Adventure Island (SF)	04/92	120	Action
Agony	06/92	46	Action
Air Bucks	08/92	110	Preview
Air Bucks	09/92	104	Simulation
Air Bucks (AM)	12/92	124	Konv.
Air Rescue (MS)	10/92	130	Action
Air Support	12/92	116	Simulation
Alcatraz	06/92	39	Action
Alcatraz (ST)	07/92	42	Konv.
Alien 3 (MD)	11/92	142	Action
Alien Storm (Amiga)	01/92	112	Konv.
Alien Storm (C-64)	05/92	36	Konv.
Alien Storm (SM)	02/92	129	Action
Alien Syndrome (GG)	07/92	131	Konv.
Alisia Dragoon (MD)	08/92	146	Action
* Alone in the Dark	12/92	54	Adventure
Altered Space (GB)	01/92	140	Action
Amazon	10/92	44	Preview
Amber Star	03/92	38	Adventure
Amberstar (Amiga 1 MB)	06/92	58	Konv.
Amnios	01/92	17	Action
* Another World	03/92	8	Action
Another World (PC)	07/92	43	Konv.
Apache Flight	07/92	44	Action
* Apydia	01/92	30	Action
Aquaventura	09/92	23	Action
Arcade Smash Hits (SM)	09/92	131	Action
Arcana (SF)	10/92	132	Action
Arch Rival (MD)	09/92	138	Sport
Arcus Odyssey (MD)	02/92	120	Action
Are we there yet?	03/92	56	Strategie
Art Alive (MG)	06/92	127	Education
Ashes of Empire	05/92	50	Preview
* Ashes of Empire	07/92	106	Strategie
Asteroids (GB)	06/92	134	Konv.
Atomic Runner (MD)	11/92	145	Action
Attack o.t. Killer Tomatoes (GB)	04/92	124	Action
Awesome Golf (Lynx)	02/92	121	Sport
* Axelay (SF)	12/92	143	Action
Ayrton Senna's S.M.GP II (MD)	10/92	138	Konv.
Ayrton Senna's S.M.GP II (SM)	09/92	132	Simulation
* B-17 Flying Fortress	10/92	102	Simulation
* B.A.T. II	10/92	50	Adventure
B.A.T. II (Amiga)	11/92	63	Konv.
Baby Jo	01/92	76	Action
Bambuzle	09/92	96	Strategie
Barbarian II	02/92	46	Action
Barbarian II (ST)	04/92	38	Konv.
Bargon Attack	07/92	64	Adventure
Bargon Attack (AM)	12/92	62	Konv.
Bargon Attack (ST)	12/92	62	Konv.
Bart vs. the Juggernauts (GB)	12/92	151	Action
Batman 2 (GB)	08/92	150	Action
Batman Returns	11/92	62	Preview
Batman Returns (Lynx)	09/92	128	Action
Battle Command (C64)	02/92	111	Konv.
* Battle Isle (PC)	06/92	106	Konv.
Battletoads	11/92	20	Preview
Battletoads (GB)	04/92	125	Action
BC Kid	09/92	18	Preview
BC Kid	11/92	38	Action
Beast Warrior (MD)	03/92	119	Action
Beavers	12/92	17	Preview
Beetlejuice	06/92	42	Action
Beetlejuice (GB)	04/92	124	Action
Bill Elliots N. Challenge	01/92	56	Sport
Bill Elliots N. Challenge (GB)	05/92	125	Simulation
Birds Of Prey	03/92	34	Simulation
Black Crypt	05/92	39	Adventure
* Black Gold	01/92	42	Strategie
Black Sect	06/92	62	Preview
Blade Warrior (Amiga)	01/92	110	Konv.
Blaster Master Boy (GB)	05/92	121	Action
Bloodwych (PC)	02/92	107	Konv.
* Booly (PC)	02/92	107	Konv.
Boston Bomb Club	02/92	39	Strategie
Brain Artifice (C64)	03/92	106	Konv.
Brain Bender (GB)	03/92	130	Action
Bravo Romeo Delta	09/92	114	Flop
Brides of Dracula	06/92	40	Action
Bubble Bobble (SM)	03/92	122	Action
Buck Rogers (MD)	04/92	130	Sport
Bucky O'Hare (NES)	10/92	135	Action
Bugbomber	01/92	28	Action
Bugs Bunny Crazy Castle (GB)	01/92	146	Action
Builderland (Amiga)	01/92	116	Konv.
Bulls vs. Lakers (MD)	09/92	129	Sport
Bumpy's	10/92	18	Action
Bumpy's (PC)	12/92	38	Konv.
* Bundesliga Manager Pro. (PC)	03/92	110	Konv.
* Burning Steel	12/92	104	Strategie
Buzz Aldrin's Race into Space	10/92	104	Preview
CJ's Elephant Antics	07/92	35	Action
Cadash (MD)	10/92	130	Action
California Games	07/92	99	Oldie
California Games II	11/92	100	Sport
Call of Cthulhu	07/92	50	Preview
Captain Comic II	10/92	23	Action
Carrier Strike	08/92	104	Strategie
Carriers at War	11/92	110	Strategie
Casino (Lynx)	07/92	124	Strategie
* Castlevania III (NES)	06/92	120	Action
* Castlevania IV (SF)	03/92	116	Action
Catalypse	05/92	30	Action
Catch' Em	07/92	35	Action
Cells - The Game of Life	08/92	110	Preview
Centerbase	01/92	68	Strategie
Champion Driver	01/92	46	Sport
Champions of Europe (MS)	06/92	131	Preview
Championship Run	01/92	40	Sport
Che - Guerilla in Bolivia	02/92	13	Strategie
Check Check	11/92	117	Simulation
Chessmaster 3000	03/92	131	Strategie
Chip 'n Dale-Rescue... (NES)	05/92	112	Action
Chips Challenge (PC)	01/92	118	Konv.
Chuck Rock (MD)	09/92	137	Konv.
Chuck Rock II	08/92	22	Preview
Cisco Heat	01/92	43	Action
Cisco Heat (C64)	03/92	103	Konv.
Cisco Heat (PC)	03/92	112	Konv.
Civilisation	01/92	35	Preview
* Civilisation	03/92	6	Strategie
* Civilization (AM)	10/92	99	Konv.
Clik-Clak	05/92	30	Action
Clik-Clak (PC)	12/92	38	Konv.
Clouds of Xeen	09/92	48	Preview
Clutch Hitter (GG)	08/92	148	Simulation
Commander Keen - Aliens ate...	05/92	17	Action
Conflict Korea	08/92	105	Strategie
Conflict Korea (AM)	10/92	100	Konv.
Conquest of the Longbow	03/92	54	Adventure
* Conquestador	01/92	69	Strategie
* Cool Croc Twins (ST)	10/92	24	Konv.
Corvette ZR 1 Challenge (NES)	07/92	127	Simulation
Cover Girl Poker	06/92	110	Simulation
Cover Girl Poker (C64)	09/92	99	Konv.
Crazy Cars 3	08/92	25	Action
Creatures 2, Torture Trouble	08/92	49	Action
Crime City	04/92	42	Adventure
Crisis In The Kremlin	09/92	97	Strategie
Cruise for a Corpse (Atari ST)	02/92	105	Konv.
Crusaders of the Dark Savant	10/92	51	Preview
Crüe Ball (MD)	12/92	148	Action
Crystal Quest (GB)	01/92	142	Action
Curse of Enchantia	08/92	55	Preview
* Curse of Enchantia	11/92	6	Adventure
D-Force (SF)	04/92	120	Action
D. Robinson's Supreme C. (MD)	08/92	141	Sport
D/Generation	06/92	37	Action
Dark Castle (MD)	01/92	134	Action
Darklands	07/92	65	Preview
* Darklands	10/92	60	Adventure
Darkmere	11/92	60	Preview
* Darkseed	06/92	50	Darkseed
Das Erbe	02/92	48	Preview
* Das Schwarze Auge	06/92	60	Adventures
Daughter of Serpents	10/92	46	Preview
Days Of Thunder (GB)	02/92	134	Action
Deathbringer	02/92	36	Action
Decap Attack (MD)	01/92	126	Action
Deliverance	06/92	40	Preview
Deliverance	07/92	34	Action
Demon Blue	08/92	46	Action
Der Patrizier	06/92	104	Preview
* Der Patrizier	07/92	109	Strategie
* Der Patrizier (AM)	12/92	110	Konv.
* Desert Strike (MD)	06/92	118	Action
Devil Crash (MD)	01/92	136	Action
Devilish (MG)	07/92	131	Konv.
Devious Design	03/92	50	Action
Die Hard 2	08/92	37	Action
* Die Kathedrale (PC)	03/92	101	Konv.
Dig Dug (GB)	12/92	150	Action
Dominium	11/92	108	Strategie
Doodlebug	11/92	40	Action
Double Dragon II (GB)	03/92	128	Action
Double Dragon III	02/92	49	Action
Double Dribble - 5 on 5 (GB)	04/92	126	Simulation
Double Mind	04/92	61	Strategie
Dragon Crystal (SM)	02/92	122	Adventure
Dragon Fighter	02/92	34	Action
Drakkhen (SNES)	05/92	127	Action
Drift	07/92	105	Preview
* Duck Tales (NES)	02/92	116	Action
* Dune	07/92	6	Adventure
* Dune (AM)	12/92	112	Konv.
Dungeon Master	10/92	54	Adventure
Dylan Dog	08/92	126	Action
Dynablaster (Amiga)	04/92	34	Konv.
Dynablaster (NES)	10/92	138	Konv.
* E.S.S. Mega	03/92	15	Strategie
Earl Weaver Baseball II	02/92	32	Sport
Eco Quest - The Search for...	05/92	42	Adventure
El Viento (MD)	01/92	126	Action
Elite II	10/92	20	Preview
Elvira	03/92	41	Action
Elvira (C64)	03/92	108	Konv.
Elvira (PC)	03/92	110	Konv.
Elvira - Jaws Of Cerberus	03/92	36	Adventure
Elvira - The Arcade Game (ST)	06/92	47	Konv.
Elvira II (Amiga 1 MB)	06/92	58	Konv.
Epic	07/92	32	Action
* Epic (PC)	08/92	21	Konv.
Epic (ST)	08/92	21	Konv.
* Eternam	05/92	46	Adventure
European Champions	11/92	101	Sport
European Championship 1992	09/92	94	Sport
European Club Soccer (MD)	11/92	146	Sport
European Club Soccer (MG)	06/92	131	Preview
European Football Champ	09/92	94	Sport
Exile (C64)	02/92	111	Konv.
Exile (MG)	06/92	122	Action
Exodus 3010	02/92	50	Strategie
* Eye of the Beholder 2	02/92	8	Adventure
Eye of the Beholder 2 (Amiga)	07/92	66	Konv.
F 1 Hero MD (MD)	11/92	146	Simulation
F-1 Grand Prix (SF)	08/92	143	Simulation
* F-15 Strike Eagle (NES)	05/92	122	Simulation
F-15 Strike Eagle III	12/92	115	Simulation
F-22 Interceptor (MD)	02/92	123	Action
F1-Circus (MD)	04/92	129	Action
Face-Off Ice Hockey	02/92	62	Strategie
Falcon 3.0	04/92	102	Simulation
Falcon 3.01 Mission Disk	11/92	110	Strategie
Fantastic Voyage	04/92	16	Action
Fascination	03/92	37	Adventure
Fatal Rewind (MD)	01/92	136	Action
Fatal Strokes	10/92	47	Preview
Fighter Command	02/92	17	Strategie
Fighting Simulator (GB)	06/92	130	Simulation
Final Blow	01/92	32	Sport
* Final F. Adventure (GB)	02/92	131	Adventure
* Final F. Legend (GB)	02/92	132	Adventure
Final Fight (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Final Fight (C64)	02/92	106	Konv.
Final Four	07/92	101	Sport
* Fire & Ice	05/92	31	Action
* Fire & Ice (ST)	10/92	24	Konv.
Fireteam 2200	09/92	99	Strategie
First Samurai	01/92	33	Action
First Samurai (ST)	04/92	34	Konv.
Fish	02/92	66	Oldie
Flashback	11/92	21	Preview
Floor 13	04/92	66	Strategie
Floor 13 (AM)	12/92	112	Konv.
Football Director II	01/92	58	Strategie
Football Kid	07/92	38	Preview
Forbidden Planet	07/92	17	Action
Formula One Grand Prix (ST)	07/92	112	Konv.
Fort Apache	02/92	44	Strategie
* Free D.C.	06/92	54	Adventure
Frenetic (Atari ST)	01/92	112	Konv.
Fuzzball	02/92	46	Action
G-Loc	09/92	19	Action
G-Loc (C64)	09/92	19	Konv.
Gateway	06/92	63	Preview
* Gateway	08/92	58	Adventure
Gateway to the Savage (AM)	05/92	52	Konv.
Gateway to the Savage... (C-64)	05/92	51	Konv.
Gem'Z	12/92	24	Action
George Foreman's KO Boxing (GG)	10/92	132	Action
Ghost Battle (Atari ST)	01/92	112	Konv.
Global Conquest	08/92	113	Strategie
Global Effect	05/92	106	Simulation
Go Simulator	05/92	62	Strategie
* Gobliiins	04/92	62	Strategie
Gobliiins	01/92	70	Preview
Gobliins 2 - The Prince B.	11/92	53	Preview
* Gods (PC)	02/92	112	Konv.
* Gods (Archimedes)	09/92	15	Konv.
Golden Axe II (MD)	03/92	117	Action
Golden Eagle	03/92	42	Action
Gomola (MD)	02/92	116	Action
* Grand Prix	03/92	52	Simulation
Grand Prix Unlimited	09/92	106	Simulation
Grandmaster Chess	10/92	98	Strategie
Great Courts II (PC)	01/92	114	Konv.
Griffin (GG)	04/92	123	Action
Guardians	02/92	42	Action
Guest	06/92	52	Preview
Guy Spy	10/92	53	Adventure
Hal Wrestling (GB)	02/92	133	Sport
* Hard Ball III	08/92	100	Sport
* Hard Nova (Amiga)	02/92	107	Konv.
Hard Nova (Atari ST)	01/92	109	Konv.
Hare Raising Havoc	05/92	44	Adventure
* Harlequin	04/92	39	Action
Harlequin (ST)	07/92	42	Konv.
Heart of China (Amiga)	01/92	108	Konv.
* Heimdall	02/92	10	Adventure
Heimdall (Atari ST)	05/92	52	Konv.
Heimdall (PC)	07/92	62	Konv.
Hero Quest II	08/92	54	Preview
Heroes of the 357th	07/92	118	Simulation
Heroquest: Witchlord	03/92	33	Strategie
Hexuma - Das Auge des Kal	09/92	45	Preview
* Hexuma - Das Auge des Kal	11/92	48	Adventure
History Line 1914 - 1918	11/92	112	Preview
Hitchhiker's Guide to Galaxy	04/92	100	Oldie
Hoi	10/92	22	Action
Holyfield's Boxing (MD)	10/92	127	Simulation
Home Alone (GB)	01/92	144	Action
Hong Kong Mahjong Pro	10/92	96	Strategie
Hook	09/92	53	Adventure
Hook (AM)	12/92	62	Konv.
Hook (GB)	08/92	151	Action
Hook (ST)	12/92	62	Konv.
Hostile Breed	07/92	30	Action
Hot Rubber	05/92	59	Sport
Hoversprint	06/92	44	Action
Hudson Hawk	03/92	44	Action
Humans	05/92	66	Preview
* Humans	07/92	45	Action
Hunt the Fonts	10/92	22	Action
Hunter (Atari ST)	01/92	118	Konv.
Inca	08/92	54	Preview
* Indiana Jones IV	06/92	7	Adventure
Indy Heat	05/92	58	Sport
* Ishar	07/92	58	Adventure
* J.W. Whirlwind Snooker (Amiga)	02/92	110	Konv.
Jack Nicklaus Golf	07/92	101	Sport
Jack Nicklaus Golf (GB)	08/92	152	Sport
Jaguar XJ 220	05/92	60	Preview
Jaguar XJ 220	07/92	102	Sport
James Pond (Archimedes)	03/92	112	Konv.
Jerry Boy (SF)	01/92	131	Action
Jim Power	06/92	42	Preview
* Jim Power in: Mutant Planet	07/92	16	Action
Jimmy Connors Pro Tennis (SF)	11/92	143	Preview
Joe & Mac (SF)	05/92	123	Action
* Joe Montana II (MD)	03/92	120	Sport
John Barnes European Football	09/92	93	Sport
John Madden Football '92 (MD)	03/92	120	Sport
* John Madden Football (Amiga)	05/92	59	Konv.
John Madden Football II	11/92	98	Sport
Kabuki (MD)	02/92	130	Action
Kaiser	02/92	159	Strategie
KGB	09/92	49	Preview
KGB	11/92	52	Adventure
Kick Off (NES)	05/92	126	Sport
* Kid Chameleon (MD)	05/92	111	Action
Kid Icarus (GB)	03/92	129	Action
Killerball	04/92	39	Action
Killerball (PC)	12/92	38	Konv.
Killerball (ST)	12/92	38	Konv.
* King's Quest VI	12/92	56	Adventure
Knight Quest (GB)	11/92	148	Adventure
Knightmare	04/92	44	Adventure
Knights Of The Sky (Amiga)	02/92	108	Konv.
Knights of the Sky (ST)	07/92	115	Konv.
Krusty's Super Fun House (MD)	09/92	126	Action
Krusty's Super Fun House (SNES)	09/92	126	Konv.
Kungfood (AL)	08/92	146	Action
Kunichan (GG)	06/92	121	Action
Kwix	07/92	110	Strategie
Kyrandia	05/92	38	Preview
L'Empereur	08/92	112	Strategie
Laffer Utilities	03/92	44	Tool
Laser Squad	07/92	107	Preview
* Laser Squad	12/92	109	Strategie
Last Battle (Amiga)	01/92	110	Konv.
Last Ninja 3 (Amiga)	01/92	109	Konv.
Laura Bow II	06/92	59	Preview
* Laura Bow II - The Dagger of...	09/92	6	Adventure
Leander (ST)	07/92	42	Konv.
* Leather Goddesses of Phobos 2	08/92	52	Adventure
* Legend	07/92	54	Adventure
Legend of a fantasm... (MD)	06/92	122	Action
Legend of Darkmoon	01/92	10	Preview
* Legends of Valour	12/92	48	Adventure
* Lemmings (Archimedes)	02/92	108	Konv.
Lemmings (MD)	10/92	137	Konv.
* Lemmings (SNES)	06/92	133	Konv.
Lemmings 2	12/92	107	Preview
Les Manley: Lost in L.A.	05/92	40	Adventure
Lethal Excess	01/92	47	Action
Line Of Fire (SM)	03/92	122	Action
* Links 386 Pro	10/92	88	Sport
Links Data Disk	08/92	101	Sport
Locomotion	03/92	36	Preview
Locomotion	06/92	103	Strategie

Gesammelte Werke

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Lone Wolf	01/92	106	Flop
* Loopz (NES)	02/92	127	Strategie
Lord Of The Rings (Amiga)	09/92	58	Konv.
Lost Files of Sherlock Holmes	08/92	56	Preview
Lotus III - The Ultimate Ch.	10/92	91	Preview
* Lotus III - The Ultimate Ch.	11/92	16	Action
* Lotus Turbo Challenge II	02/92	110	Konv.
* Lotus Turbo Challenge II	01/92	14	Action
* Lure of the Temptress	08/92	7	Adventure
* Lure of the Temptress (PC)	11/92	63	Konv.
Mac Arthurs War	01/92	44	Strategie
* Mad TV (Amiga)	08/92	113	Konv.
Magic Adventure (SF)	11/92	150	Konv.
Magic Candle II	06/92	64	Adventure
Magic Pockets (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Magic Sword (SF)	10/92	129	Action
Magical Guy (MD)	08/92	147	Action
Manager	02/92	104	Flop
Marble Madness (GB)	03/92	128	Action
Marble Madness (MD)	05/92	125	Strategie
Marble Madness (MS)	09/92	138	Konv.
Mario L. Hockey (MD)	03/92	125	Sport
Mask of the Sun	12/92	128	Oldie
Master Of Weapon (MD)	02/92	117	Action
Matrix Cubed	04/92	40	Adventure
Maximum "Comanche" Overkill	12/92	116	Preview
McDonald Land	12/92	39	Action
McDonald's Land	11/92	20	Preview
McDonaldland (GB)	12/92	149	Action
Medieval Warlords	01/92	72	Strategie
Mega Man (PC)	07/92	43	Konv.
Mega Man 2 (GB)	05/92	121	Konv.
* Mega Man 3 (NES)	05/92	116	Action
Mega Traveller II	02/92	63	Adventure
Megafortress (Amiga)	11/92	113	Konv.
Mercaneries	11/92	111	Preview
Mercenary III	05/92	34	Action
Mercs (MD)	01/92	136	Action
Metroid II (GB)	03/92	127	ACTION
Microcosm	08/92	17	Preview
Microprose Golf (Amiga)	02/92	112	Konv.
Midwinter II (Amiga)	01/92	114	Konv.
Midwinter II (PC)	08/92	18	Konv.
Mig-29 M (Archimedes)	03/92	102	Konv.
Mig-29 M (Atari ST)	01/92	108	Konv.
Mig-29 M (PC)	01/92	114	Konv.
Might and Magic III (Amiga)	06/92	58	Konv.
Mike Ditka P. Football (MD)	02/92	118	Sport
Mike Read Pop Adventure	09/92	103	Preview
Millemiglia	03/92	45	Action
Millemiglia (PC)	08/92	16	Konv.
Mindwaste! (PC)	08/92	106	Konv.
Missile Command (GB)	06/92	129	Action
Mission: Impossible (NES)	07/92	127	Action
Monkey Island 2	01/92	36	Preview
* Monkey Island 2	02/92	6	Adventure
* Monkey Island 2 (Amiga)	08/92	63	Konv.
Monster in my Pocket (NES)	06/92	127	Action
Moonfall	02/92	36	Action
Moonfall (C64)	02/92	105	Konv.
Moonfall (ST)	03/92	102	Konv.
Moonstone	03/92	66	Action
Motörhead	10/92	18	Preview
Multi Player Soccer Manager	01/92	58	Strategie
Musya (SF)	10/92	131	Action
Mutation Nation (NG)	08/92	149	Action
* Myth	05/92	28	Action
Nail'N Scale (GB)	07/92	129	Action
NBA All-Star Challenge 2 (GB)	09/92	135	Sport
Neutopia II (EN)	02/92	126	Adventure
* NHLPA Hockey '93	12/92	144	Simulation
* Nicky Boom	11/92	18	Action
Nigel Mansell's World Ch.	10/92	104	Preview
Nigel Mansell's World Ch. (SF)	08/92	147	Preview
Nightshade (NES)	09/92	124	Action
Ninja Gaiden (MS)	11/92	149	Konv.
No greater Glory	03/92	42	Startegie
No Second Prize	07/92	100	Preview
* No Second Prize	12/92	98	Sport
Nobby the Aardwark	08/92	48	Preview
Nova 9	01/92	68	Action
* Oh No! More Lemmings	02/92	54	Strategie
Oids	01/92	74	Oldie
Olympic Gold (MD, GG)	08/92	142	Sport
Operation Combat	10/92	97	Strategie
Ork	05/92	16	Action
Out Run Europa	01/92	46	Action
Out Run Europa (C64)	02/92	112	Konv.
Pacific Island (ST)	09/92	97	Konv.
Pacific Islands	08/92	106	Strategie
Paladin II	12/92	59	Adventure
Paperboy (MD)	08/92	154	Konv.
Paperboy 2 (SNES)	09/92	130	Action
Paragliding Simulation	04/92	54	Sport
* Parasol Stars	07/92	36	Action
* Parodius (SF/NES)	10/92	133	Action
Patton Strikes Back	07/92	108	Strategie
Pegasus	01/92	40	Action
* Perfect General	06/92	105	Strategie
Personal Organizer	02/92	136	Tool
PGA Tour Golf (SNES)	09/92	137	Konv.
Pinball Dreams	04/92	30	Action
* Pinball Fantasies	12/92	22	Action
* Pinball Jam (Lynx)	09/92	127	Action
Pirates (NES)	12/92	152	Konv.
Pit-Fighter (C64)	03/92	106	Konv.
Pit-Fighter (SF)	06/92	134	Action
Pit-Fighter (ST)	03/92	108	Konv.
Pitfighter	01/92	31	Sport
Pitfighter (MG)	05/92	124	Action
* Plan 9 from Outer Space	06/92	68	Adventure
* Plan 9 from Outer Space (PC)	09/92	44	Konv.
* Planet's Edge	06/92	66	Adventure
Playroom	05/92	136	Education
Police Quest III (Amiga)	07/92	62	Konv.
Pools of Darkness (Amiga)	07/92	66	Konv.
* Populous II	02/92	15	Strategie
Populous II (ST)	05/92	65	Konv.
Power Blade (NES)	02/92	124	Action
Powermonger (PC)	11/92	113	Konv.
Premiere	08/92	15	Preview
Premiere	11/92	24	Action
Prince of Persia (GB)	04/92	128	Action
* Prince of Persia (SF)	12/92	152	Konv.
Pro Football (SNES)	05/92	126	Sport
Probotector II (NES)	10/92	131	Action
Project X	08/92	50	Action
Prophecy of the Shadow	08/92	56	Preview
Prophecy of the Shadow	09/92	47	Adventure
Psyborg	04/92	14	Action
Push Over	10/92	99	Strategie
Putt and Putter (MS)	11/92	144	Simulation
Puzzle Boy II (GB)	01/92	144	Strategie
Puzzle Road (GB)	01/92	142	Strategie
Q-Bert (GB)	05/92	120	Strategie
* Quack Shot (MD)	01/92	128	Action
Quadrel (PC)	02/92	110	Konv.
Quest for Glory III	12/92	40	Adventure
R-Type II (Atari ST)	01/92	110	Konv.
Race Drivin'	06/92	36	Action
Race Drivin' (PC)	10/92	24	Konv.
Race Drivin' (ST)	08/92	16	Konv.
Ragnarok	05/92	66	Preview
Raiden Densetsu (SF)	04/92	128	Action
* Rampart	07/92	104	Strategie
Rampart (AL)	11/92	149	Konv.
Realms	03/92	17	Strategie
Rebel Racers	04/92	14	Action
Red Baron (Amiga)	03/92	100	Flop
Red Zone	11/92	19	Action
Regent	07/92	119	Simulation
Rex Nebular and the Cosmic...	12/92	58	Adventure
Risky Woods	08/92	20	Action
Rival Turf (SNES)	07/92	125	Action
Roadblaster (MG)	04/92	128	Action
* Robocod	01/92	57	Action
Robocod (MD)	03/92	122	Action
* Robocod (ST)	03/92	109	Konv.
Robocop II	02/92	134	Action
Robocop III	03/92	58	Action
Robocop III (ST)	06/92	47	Konv.
Robosport	09/92	100	Strategie
Robosport (Amiga)	09/92	100	Konv.
Robosport (PC)	10/92	100	Konv.
Robotron 2084 (AL)	02/92	119	Action
Robozone	02/92	62	Action
Robozone (ST)	03/92	102	Konv.
Rodland (C64)	04/92	38	Konv.
Rodland (NES)	12/92	152	Konv.
Rodland (ST)	01/92	116	Konv.
Roger Rabbit (GB)	03/92	126	Action
Rolling Ronny (PC)	04/92	38	Konv.
Rolling Thunder II (MD)	03/92	117	Action
Romance of the 3 Kingdoms II	06/92	102	Strategie
Rome	09/92	51	Preview
Rome AD92 - Pathway to Power	11/92	61	Adventure
Rookies	12/92	16	Preview
Round the Bend	04/92	31	Action
Rubicon	04/92	32	Action
Rugby - The World Cup	02/92	34	Sport
Run Ark (MD)	03/92	118	Action
S. Space Invaders (Atari ST)	02/92	106	Konv.
Sagaia (SM)	08/92	154	Konv.
Samurai	06/92	107	Strategie
Sargon V	04/92	60	Strategie
Scenario - Theatre of War	07/92	110	Strategie
* Scenario - Theatre of War (PC)	12/92	112	Konv.
Scrapyard Dog (AL)	02/92	119	Action
* Sea Rogue	08/92	107	Adventure
Sega Chess (MD)	02/92	118	Strategie
Sensible Soccer	07/92	102	Preview
* Sensible Soccer	08/92	102	Sport
Shadow of the Beast	12/92	36	Action
Shadow of the Beast (AL)	11/92	150	Konv.
Shadow Of The Beast (MD)	02/92	128	Action
Shadow of the Beast (SM)	08/92	154	Konv.
Shadow World	07/92	59	Preview
Shadowlands	05/92	42	Adventure
Shadowlands (PC)	09/92	48	Konv.
Shadowlands (ST)	06/92	59	Konv.
Shanghai II - Dragon's Eye	05/92	64	Strategie
* Shuttle	05/92	102	Simulation
Side Pocket (MD)	12/92	142	Action
* Siege	11/92	106	Strategie
Silly Putty	10/92	15	Preview
* Silly Putty	11/92	22	Action
* Sim Ant	03/92	53	Simulation
Sim Ant (Amiga)	07/92	115	Konv.
Sim Life	11/92	117	Preview
* Sim Life	12/92	114	Simulation
Simpsons (NES)	01/92	138	Action
Sliding Skill	02/92	44	Strategie
Smash TV	02/92	32	Action
Soccer Mania	09/92	136	Sport
Sol-Feace (MD-CD)	03/92	121	Action
* Sonic the Hedgehog (SM)	02/92	127	Action
* Sonic the Hedgehog 2 (MD)	12/92	6	Action
Soul Blazer (SF)	12/92	145	Adventure
Soul Chrystal (C64)	05/92	51	Konv.
Soul Crystal	03/92	32	Adventure
Space 1889	02/92	14	Adventure
Space 1889 (Atari ST)	05/92	52	Konv.
Space Ace 2	04/92	52	Adventure
Space Crusade	04/92	45	Preview
Space Gun	06/92	116	Action
Space Max	10/92	100	Konv.
* Space Max	05/92	104	Simulation
Space Quest IV (Amiga)	07/92	66	Konv.
Spanky's Quest (GB)	08/92	151	Action
Spanky's Quest (SF)	11/92	149	Konv.
Special Forces (AM)	06/92	107	Konv.
Special Forces (PC)	12/92	124	Konv.
* Speedball II (MD)	02/92	127	Action
* Spellcasting 201	01/92	76	Adventure
Spellcasting 301 - Spring...	12/92	52	Adventure
Spellcraft	10/92	64	Adventure
Spelljammer-Pirates of...	10/92	48	Adventure
Spider-Man (SM)	02/92	129	Action
Spiderman 2 (GB)	12/92	150	Action
Spike in Transsilvania	08/92	24	Action
Splatterhouse 2 (MD)	09/92	124	Action
* Sports Talk Baseball (MD)	08/92	141	Sport
Spot	01/92	72	Strategie
Spy vs. Spy (GB)	12/92	151	Action
St. Thomas	10/92	105	Preview
Star Saver (GB)	07/92	128	Action
* Star Trek	04/92	6	Adventure
Star Trek (GB)	05/92	120	Action
Star Wars (NES)	03/92	118	Action
* Starbyte Super Soccer	01/92	62	Strategie
Starflight (MD)	02/92	128	Action
Steel Empire	08/92	108	Strategie
Steel Empire (MD)	12/92	122	Action
Steel Talons (AL)	09/92	128	Action
* Steigenberger Hotelmanager	02/92	38	Strategie
Stereo Master	04/92	110	Tools
Stock Market	10/92	95	Strategie
Stone Age	07/92	111	Strategie
Stoneage (PC)	12/92	112	Konv.
* Storm Master	04/92	64	Strategie
Stratego (Atari ST)	02/92	106	Konv.
Street Fighter II (SF)	10/92	134	Action
Strider (SM)	02/92	128	Action
Strike Commander	09/92	14	Preview
Sturmtruppen	10/92	23	Action
Sukiya	12/92	50	Preview
Summer Challenge	10/92	90	Preview
* Summer Challenge	12/92	96	Sport
Summer Games	06/92	114	Oldie
Supaplex	03/92	62	Action
* Super Aleste (SNES)	07/92	124	Action
Super Barbarian	08/92	39	Preview
Super Battletank (SNES)	09/92	125	Strategie
* Super Contra (SNES)	05/92	114	Action
Super E.D.F. (SF)	03/92	119	Action
Super Fantasy Zone (MD)	05/92	119	Action
* Super Formation Soccer (SNES)	05/92	111	Sport
* Super Ghouls'n Ghosts (SF)	01/92	125	Action
Super Hunchback (GB)	07/92	128	Action
Super Kick Off (GB)	04/92	130	Simulation
Super Kick Off (GG)	11/92	150	Konv.
Super Kick Off (SM)	04/92	129	Simulation
* Super Mario Bros. 3 (NES)	01/92	124	Action
* Super Mario Kart	12/92	146	Action
Super Off Road (MD)	06/92	132	Konv.
Super One on One (MD)	07/92	121	Sport
Super Skweek (AL)	07/92	130	Konv.
Super Space Invaders	01/92	44	Action
Super Space Invaders (C64)	03/92	103	Konv.
Super Space Invaders (MS)	11/92	149	Konv.
Super Space Invaders (PC)	05/92	36	Konv.
Super SWIV (SF)	11/92	141	Preview
Super Tetris	08/92	112	Strategie
Superski 2	06/92	108	Sport
Suspicious Cargo	02/92	13	Adventure
Swamp Thing (GB)	12/92	151	Action
Sword of Honour	08/92	48	Action
Techno Soccer (MD)	04/92	121	Sport
Teenage M. H. Turtles (Amiga)	03/92	109	Konv.
Teenage M. H. Turtles (C64)	03/92	112	Konv.
Teenage Mutant H.T. IV (SF)	10/92	134	Action
Temple of Apshai	11/92	68	Oldie
Ten-Gai	08/92	109	Strategie
Tennis Cup 2	09/92	95	Sport
Terminator 2 (C64)	03/92	107	Konv.
Terminator 2 (GB)	04/92	125	Action
Tetris Classic	10/92	101	Strategie
The Addams Family (GB)	03/92	127	Action
* The Addams Family (SNES)	06/92	126	Action
* The Adventures of W. Beamish	02/92	56	Adventure
The Aquatic Games	11/92	102	Sport
The Aquatic Games (MD)	12/92	152	Konv.
The Berlinwall (GG)	04/92	123	Action
The Blues Brothers	09/92	137	Konv.
The Carl Lewis Challenge	08/92	103	Preview
The Carl Lewis Challenge	09/92	92	Sport
The Carl Lewis Challenge (AM)	09/92	92	Konv.
The Chessmaster (GG)	05/92	126	Strategie
The Chessmaster (NES)	05/92	127	Strategie
The Chessmaster (SF)	04/92	127	Konv.
* The Cool Croc Twins	08/92	51	Action
The Duel - Test Drive II (MD)	07/92	130	Konv.
The Flash (GB)	06/92	130	Action
The Flintstones (NES)	06/92	119	Action
* The Games: Winter Challenge	01/92	71	Sport
The Godfather	06/92	38	Action
The Killing Cloud (PC)	01/92	109	Konv.
The Legacy	09/92	52	Preview
* The Legend of Kyrandia	10/92	6	Adventure
The Legend Of Xardion (SNES)	09/92	130	Action
* The Legend of Zelda (SF)	08/92	144	Adventure
The Lord of the Rings II	09/92	59	Adventure
* The Lost Files of Sh. Holmes	10/92	42	Adventure
* The Lucky Dime Caper (SM)	04/92	122	Action
The Oath	01/92	32	Action
The Quest of Agravain	07/92	38	Action
The Revenge of Shinobi (MD)	12/92	148	Preview
The Rocketeer	08/92	38	Action
The Simpsons (Amiga)	03/92	108	Konv.
The Simpsons (MD)	11/92	150	Konv.
The Spirit of F1 (GB)	10/92	136	Action
The Summoning	10/92	58	Adventure
The Taking of Beverly Hills	05/92	109	Adventure
The Terminator (MD)	09/92	134	Action
The Terminator (MS)	09/92	134	Konv.
Theatre Of War	09/92	107	Simulation
Think Cross (PC)	05/92	63	Konv.
Thrillas Safari (NES)	08/92	148	Action
Thunder Burner	02/92	16	Action
* Thunder Force IV (MD)	10/92	126	Action
Thunderhawk (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Thunderjaws (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Tie Break (CDTV)	01/92	118	Konv.
Tiny Skweeks	10/92	14	Action
* Tiny Toon Adventures (GB)	06/92	128	Action
Tip Off	04/92	56	Sport
Titanic Blinky	01/92	56	Action
Titus the Fox	05/92	32	Action
To Be On Top	03/92	64	Oldie
* Toe Jam & Earl (MD)	01/92	130	Action
Toki (AL)	06/92	134	Konv.
* Toki (MD)	04/92	130	Action
Top Banana	04/92	16	Action
Top Gun - 2nd Mission (NES)	02/92	124	Action
Tornado	07/92	114	Preview
Toxic Crusaders (GB)	12/92	151	Action
Track & Field	05/92	132	Oldie
Track and Field (GB)	10/92	136	Action
Track Meet (GB)	08/92	150	Sport
Traders (PC)	12/92	124	Konv.
Transarctica	12/92	110	Preview
Treasures of the Savage...	06/92	67	Adventure
Trexwarrior	01/92	34	Action
Troddlers	11/92	23	Preview
Trog (NES)	05/92	113	Action
Trouble Shooter (MD)	02/92	121	Action
Turbo Charge	02/92	43	Action
Turbo Out Run (MD)	07/92	130	Konv.
Turn and Burn	08/92	152	Action
Turrican (GB)	03/92	128	Action
Turrican (MD)	01/92	134	Action
Turtles II (GB)	05/92	124	Action
Turtles II (NES)	02/92	120	Action
* TV Sports Baseball	03/92	62	Sport
TV Sports Baseball (Amiga)	11/92	100	Konv.
TV Sports Boxing	01/92	38	Sport
Two Crude Dudes (MD)	05/92	118	Action
U.G.H	06/92	41	Action
* Ultima - Runs of Virtue (GB)	11/92	148	Adventure
Ultima 6 (Amiga)	05/92	52	Konv.
* Ultima Underworld	05/92	6	Adventure
* Ultima VII - Forge of Virtue	12/92	46	Adventure
Ultima VII Part 2	10/92	40	Preview
* Ultima VII: The Black Gate	01/92	6	Adventure
* Ultimate Baseball (PC)	03/92	101	Konv.
Ultimate Football (PC)	03/92	101	Konv.
Undeadline (MD)	04/92	122	Action
Under Pressure	03/92	41	Action
Underworld	01/92	38	Preview
Vengeance Of Excalibur	01/92	70	Adventure

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
Vengeance of Excalibur (Amiga)	07/92	62	Konv.
Videokid	04/92	15	Action
Videokid	01/92	16	Preview
Videokid (ST)	07/92	43	Konv.
Vikings - Kingd. of England II	09/92	98	Strategie
* Vision	12/92	43	Adventure
Volfied (Amiga)	03/92	110	Konv.
Volfied (Atari ST)	05/92	36	Konv.
Volfied (C64)	03/92	107	Konv.
Volfied (PC)	03/92	109	Konv.
Vroom (Amiga)	04/92	58	Konv.
Warrior of Rome II (MD)	11/92	144	Action
Warriors of the Eternal... (MD)	10/92	135	Adventure
Wax Works	10/92	63	Preview
Waxworks	12/92	55	Adventure
Wayne Gretzky Hockey 2 (Amiga)	04/92	58	Konv.
Ween	12/92	64	Adventure
Ween - The Prophecy	11/92	58	Preview
Where in Time is... (MD)	07/92	131	Konv.
Wild Wheels	01/92	41	Action
Wild Wheels (PC)	02/92	111	Konv.
Willy Beamish (Amiga)	04/92	52	Konv.
Wimbledon (SM)	09/92	132	Sport
Wing Com. II: S. Operations	03/92	55	Simulation
Winter Camp	09/92	16	Action
* Winter Challenge (MD)	04/92	129	Sport
* Wizardry - Crusaders of...	12/92	44	Adventure
Wizards & Warriors III (NES)	06/92	132	Action
Wizkid	08/92	22	Preview
* Wizkid	12/92	18	Action
Wolfchild	03/92	16	Action
Wonderboy V (MD)	02/92	115	Action
* Wonderland	04/92	53	Konv.
Woody Pop (GG)	02/92	122	Action
World Heroes (NG)	12/92	142	Action
World Tennis Championship	08/92	102	Sport
Wrestlemania (Amiga)	03/92	106	Konv.
Wrestlemania (C64)	03/92	107	Konv.
Wrestlemania (NES)	02/92	117	Sport
Wrestlemania (ST)	04/92	58	Konv.
WWF Super Wrestlemania (SNES)	05/92	118	Sport
WWF Superstars 2 (GB)	11/92	147	Sport
Xenon	10/92	86	Oldie
Xenon 2 Megablast (MD)	09/92	138	Konv.
Xenon II (SM)	02/92	129	Action
XF 5700 Mantis Exp. Fighter	11/92	116	Simulation
Yogi's Big Clean Up	07/92	41	Action
Yoshi (GB)	09/92	136	Action
Zarch	09/92	88	Oldie
Zool	07/92	47	Preview
* Zool	11/92	17	Action

Legende:

AL	=	Atari Lynx
AM	=	Amiga
Archi	=	Archimedes
EN	=	PC Engine
GB	=	Game Boy
GG	=	Game Gear
Konv.	=	Konvertierung
MD	=	Mega Drive
NG	=	Neo Geo
SF	=	Super Famicon/Super NES
SM	=	Sega Master System
SNES	=	SuperFamicon/SuperNES
ST	=	Atari ST

☆ ☆ ☆ GEWINNER ☆ ☆ ☆

Flieger satt!



▲ *Gewinner Mark Cleverley*

Das hatte sich **Mark Cleverley** nicht träumen lassen! Er durfte einen Blick hinter die Kulissen werfen, die für Flugsimulatoren-Freaks so etwas wie die heiligen Hallen sind: ein Besuch bei MicroProse. Per Flugzeug ging es von Frankfurt nach London-Heathrow und von dort per Auto durch die Walachei nach Tetbury, wo MicroProse mit dem 16jährigen ein Stelldichein hatte. Doch bevor es ins Heiligtum der Firma - die Produktionshallen - ging, gab es ersteinmal ein typisch britisches Essen (Pork and Apple) im Hotel. Bei Kaminfeuer fanden für Mark dann die ersten Auffrischungslektionen in Sachen Englisch statt. PR-Chefin Alison Fennah kam nämlich auf ein Begrüßungsschlückchen vorbei.

Ausgeruht ging es am nächsten Morgen zum Spieletest und zur Firmenbesichtigung. Für Mark als echten Flugifreak gab es natürlich eine Menge zu sehen. Er durfte die ersten spielbaren Versionen von Harrier - Jump Jet, F15 - Strike Eagle III und die Komplettversion von A.T.A.C testen. Auch in zukünftige Projekte hatte er Einblicke. Klar, für Mark war die Besichtigung der Firma viel zu kurz. Doch konnte er sich im Nachhinein sehr genau ausmalen, daß gute Computerspiele nicht mehr in Heimarbeit entstehen können. Eine Fülle von Grafikern, Tonkünstlern, Programmierern, Designern, Spieletestern und eine ordentliche Portion Management war schwer am Arbeiten.



▲ *Test in der Micro-Prose-Kantine*



▲ *Einblicke in neue Spiele*



▲ *Yvette Weir, Emma Garrett und Mark speisen ausgiebig und ausgelassen*

Aber alle fanden ein paar Minuten Zeit, sich mit dem Gewinner zu unterhalten und seine Fragen zu beantworten.

Nach einem gemütlichen Essen mit den beiden Öffentlichkeitsarbeiterinnen Yvette Weir und Emma Garrett war die Zeit auch schon wieder rum, und vollgepackt mit MicroProse-Spielen und anderen Andenken fuhr Emma Garrett den glücklichen Gewinner im Tiefflug zurück nach London. Der Flug zurück ging ohne größere Probleme, wenn auch mit ein paar Turbulenzen, über die Bühne. Für Mark war es mit Sicherheit ein absolut interessanter "Ausflug", von dem er noch lange erzählen kann. ■

CUS

Der Patrizier - Ascon/Selling Points (ASM 11/92)

Lösung: a) Klaus Störtebeker
b) Hamburg, Rostock, Lübeck, Danzig, Bremen
c) 13. Jahrhundert

1. Preis: Eine Woche Segeltörn
Thomas Peters, 4000 Düsseldorf 12

2.-10. Preis: je einmal das Patrizier-Game
K. Krubke, O-2520 Rostock 21
Sebastian Will, 3563 Buchenau
Jan Schreiber, O-2500 Rostock
Christian Freitag, 3502 Vellmar
Dierk-Ingolf Recke, 3050 Wunstorf
Matthias Becker, 2000 Hamburg 74
Sonja Samara, 6127 Bruberg-Neustadt
Kai Schlosser, 6520 Worms 31
Stefan Dockemeyer, 4450 Lingen



Generalkarte



1000
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

2000
BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 2061 Oering, Tel.: (04535) 2222.
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 1, Tel.: (040) 339926.
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.

4000
ASCON, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241)1828.
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680460.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939.
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05241) 24939.
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

5000
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981.
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 5000 Köln 1, Tel.: (0221) 92571411.
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 5650 Solingen, Tel.: (0212) 870128.
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
JOYSOFT, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 425566.
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000
ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142)2090.
A.U.D.I.O.S., Wilhelm-Leuschner-Platz 8, 6070 Langen 1, Tel.: (06103) 52365.
BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-HOBBY SOFT, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 6108 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114.

7000
ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.
TOP4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (0711) 2624209.

8000
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 8391 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O-1000
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

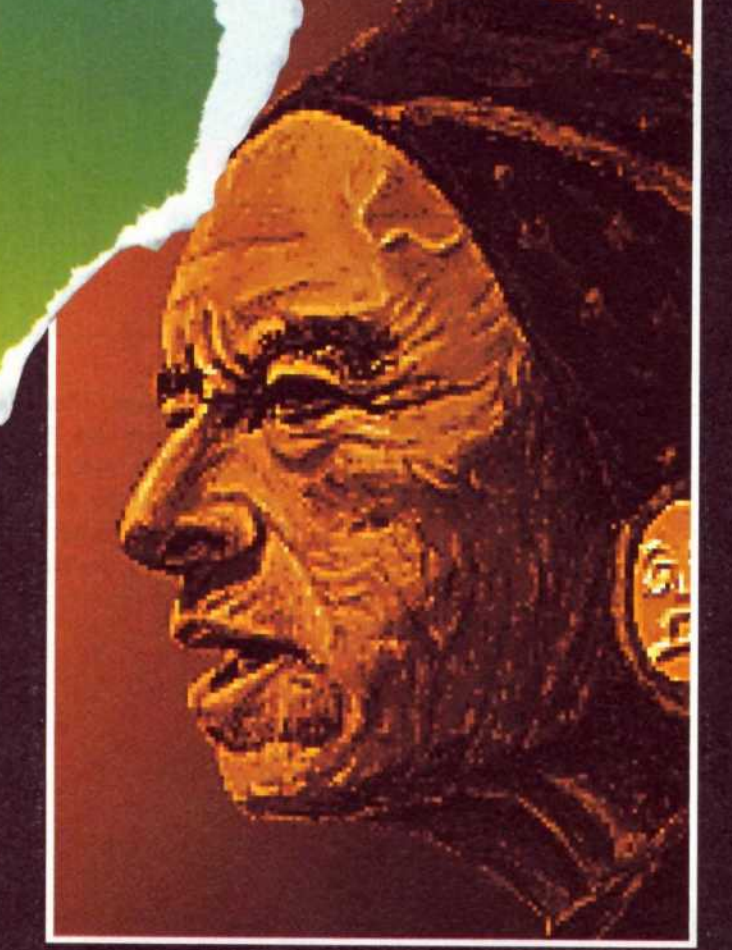
Inserentenverzeichnis

BYE & BUY

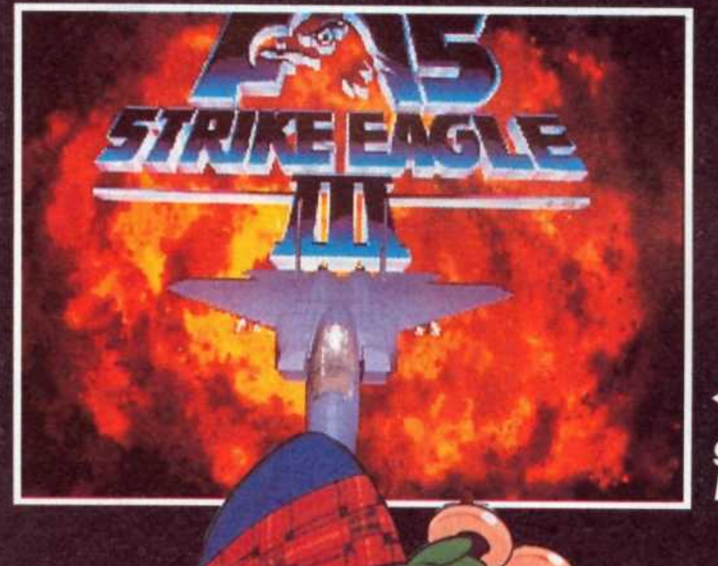
◀ THE NEXT ...

Alle Jahre wieder kommt die Weihnachtszeit. Und weil das auch mit Überraschungen zu tun hat, werden wir diesmal nicht die Katze aus dem Sack lassen, was die nächste ASM bringt. Aber weil Ihr es seid, verraten wir wenigstens ein bißchen von dem, was unsere Februar-Ausgabe so herrlich dick und bunt machen wird. So erwarten wir den F-15 STRIKE EAGLE III von MICROPROSE, der uns in alle Lüfte entführen will, und AMAZON von ACCESS. CORE DESIGNS DARKMERE und TORNADO von DIGITAL INTEGRATION sind weitere Highlights. Alle Redakteure freuen sich auf INCA von COKTEL VISION. Erstmals wagen wir Blicke in die Zukunft Deutschlands - aber auch dazu später mehr. Und schließlich steht als OLDIE der LUCASFILM-Klassiker ZAK MCKRACKEN auf dem Podest. Alles Gute aus 1992 lassen wir in unserer JAHRESHIT-PARADE Revue passieren. Noch ist nicht aller Tage Abend in Sachen Messe - mit dieser Hoffnung fahren wir nach Frankfurt/Main und werden Euch von der WORLD OF COMMODORE berichten. All dies und noch viel mehr ab 11. Januar 1993 am Kiosk. Apropos 'alle': Selbiges ist diese ASM-Ausgabe nunmehr auch. Und tschüüüüüß...

... in der 2·93

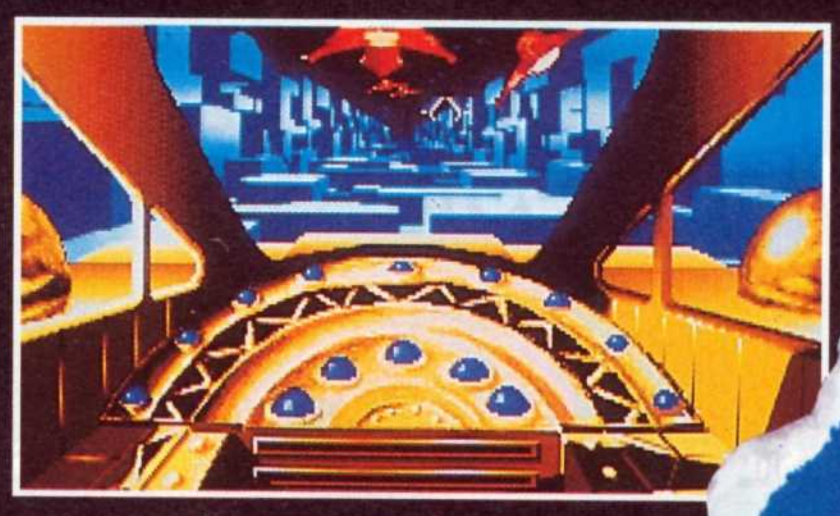


▲ ASM-Titel im Februar



◀ Aller guten Dinge...

◀ Wohl kaum ein dudelsack-blasender Weihnachts-engel, auf jeden Fall aber Freudenbote: der Lemming



▲ Futuristisches im Inca-Reich



▲ ... sind bekanntlich drei!

... 2·93



ASM
FÜR 6,60 DM?
KLARO !
DAS ASM KURZ ABO
JETZT NEU
6x ASM für ein halbes Jahr!
Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
nur für abonnenten! jeden Monat eine LÖSUNG GRATIS
(gegen frankierten Rückumschlag mit SERVICE-GUTSCHEIN) GUTSCHEINE sind nur im ASM-Abo erhältlich
DESHALB
ASM – 6x für ein halbes, 12 x für ein Jahr!
100 % PREISWERT
100 % SCHNELL
100 % KOMPLETT
ABO
Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.
Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.
Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in ASM _____ /_____ auf Seite _____ erschienene
☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung
☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ____________
☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- und Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	System	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen

Datum ____ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ Amiga ☐ C64 ☐ ST
☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs** ☐ PC ☐ Konsole ☐ andere
☐ Software ☐ Software

Datum ____ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»ASM-ABONNEMENTS«

(ASM 1/93)

Hiermit bestelle ich ...
☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang) ☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie f. Werber: Turrican-Shirt, Laufzeit: 1 Jahr. Man darf sich nicht selbst werben. Der Empfänger darf f. mind. 1 Jahr kein ASM-Abo bezogen haben!)
☐ als **Geschenk**-Abonnement

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

W O PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, D-3440 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)
Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

! = Top-Angebot ASM-BAZAR 1/93

☐ **1MB Speichererweiterung für Amiga 500 mit Uhr** ... à 149,– DM
☐ **Ultima V** ... (C64) ... à 49,95 DM
☐ **Lexicross** ... (☐ PC (☐ 3,5", ☐ 5,25") ... à 29,95 DM
☐ **Maverick**-Joyboard ... à 39,95 DM
☐ **Loopz** ... (Amiga) ... à 29,95 DM
☐ **Monster Business** ... (☐ Amiga, ☐ alle Atari ST-Modelle) ... à 29,95 DM
☐ **M.U.D.S** ... (PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 24,95 DM
☐ **Lethal Excess** ... (☐ Amiga, ☐ alle Atari ST-Modelle) ... à 29,95 DM
☐ **Turrican** ... (Atari ST) ... à 19,95 DM
☐ **Block Out** ... (☐ Amiga, ☐ Atari ST, PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 49,95 DM
☐ **Super Off Road** ... (☐ Amiga, ☐ Atari ST, ☐ C64) ... à 49,95 DM
☐ **Lemmings** ... (PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 49,95 DM
☐ **Lemmings** ... (Amiga) ... à 39,95 DM
☐ **U.S.S. Enterprise** ... (Riesen-Modellbausatz) ... à 49,95 DM
☐ **Masterblazer** ... (☐ Atari ST, PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 24,95 DM

PACKS

☐ **Buck Rogers-Pack** ... (☐ PC 5,25") ... à 99,— DM
☐ **ST-Action-Pack** ... (Lethal Excess, Monster Business, Turrican) ... à 69,95 DM
☐ **ASM Fantasy Hit Collection** ... (☐ Amiga, ☐ PC 3,5") ... à 69,95 DM
☐ **Bard's Tale Trilogy** ... (☐ PC 5,25") ... à 49,95 DM
☐ **PC-Flugi-Pack 3,5"** ... (F.O.T.L., Jump Jet, Strike Force) ... à 99,— DM
☐ **Lucasfilm-Koffer** ... (Monkey 1, Zak McKracken, Loom, MI 2-Aufkl., Limitierte Aufl.! nur 500 Stk.) (☐ Amiga, ☐ PC 3,5") ... à 99,— DM
☐ **Wing Commander & Chamber of the Sci-Mutant Priestess** ... (PC, beide 5,25") ... à 89,— DM
☐ **Electronic Arts-RPG-Pack** ... (PC 5,25") ... à 79,95 DM
☐ **PC-Sport-Pack 5,25"** ... à 99,— DM
☐ **Kick Off 2-Pack** ... (Kick Off 2, Player Manager, Final Whistle, Amiga) ... à 59,95 DM
☐ **Amiga-Top-Hit-Pack** ... à 69,95 DM
☐ **Virgin-Pack** ... à 49,95 DM
☐ **Chart Attack** ... (Lotus, James Pond, Venus, Ghouls 'n' Ghosts, Amiga) ... à 49,95 DM
☐ **Chart Attack** ... (C64) ... à 19,95 DM
☐ **PC-Sound-Pack 1** (mit Hardware) ... **à 249,— DM !** ☐ **PC-Sound-Pack 2** ... (ohne Hardware) ... à 149,— DM

CDs

☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** ... à 23,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack« -CD** ... à 24,95 DM
☐ **Amiga Sound Edition – CD** ... à 21,— DM
☐ **Jochen Hippels »Give it a try«-CD** ... à 16,95 DM

BÜCHER

☐ **Das Neue Computer Hassbuch** ... à 7,50 DM
☐ **Space Rat-Intergalaktisch** ... à 7,80 DM
☐ **Space Rat II-Abgefetzt** ... à 7,80 DM
☐ **Top Secret Hint Book** ... à 7,80 DM
☐ **4er Buch-Pack** ... (Hassbuch, Space Rat I & II, Top Secret) ... à 25,— DM
☐ **'66 Game Boy-Spiele'** ... (Facts, Details und Praxistips v. A. Hink & H. Stiller, 200 Seiten) ... à 29,80 DM

HEFTE

☐ **Das ASM-MEGA-PACK '91** (kompl. Jahrgang 1991 incl. 1 Sammelordner) ... à 66,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) ... à 60,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) ... à 60,— DM
☐ **4er-Pack** (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) ... à 20,— DM
☐ **folgende ASM/s** ___/___ ___/___ ___/___ ___/___ **zum Neupre[is]**
ASM Special Nr. ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ... **à 7,50 DM** ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ... **à 9,80 DM**
Oldies! ASM ☐ 11/88 ☐ 12/88 ... **à 6,50 DM** ☐ **ASM Extra 1** – 30 Sierra-Lösungen ... **à 14,80 DM**
☐ **ASM Extra 2** – 8 ausführliche SSI-Lösungen ... **à 14,80 DM**

T-SHIRTS & ORDNER

☐ **ASM Sammelordner** (weiß, 2 Stck.) ... **16,80 DM**
☐ **Turrican-Shirt** (XL) ... **à 24,95 DM**
☐ **Bitmap Brothers-Shirt** (XL) ... **à 28,95 DM**
☐ **Electronic Arts-Shirt** (XL) ... **à 23,95 DM**
☐ **Factor 5-Shirt** (XL) ... **à 26,95 DM**

MICROWELLE

☐ Risk It (Amiga) ... à 10,– DM
☐ Spaceball (Amiga) ... à 10,– DM
☐ Space Cab (Amiga) ... à 10,– DM
☐ Freddy (Amiga) ... à 10,– DM
☐ Chemicon (Atari ST) ... à 10,– DM
☐ Skat 2000 (Atari ST) ... à 10,– DM
☐ The Secret Cave (Atari ST) ... à 10,– DM
Mindestabnahme bei Microwelle: 2 Programm[e]

+ **Porto/Verpackung** (Inland 4,00 DM, Ausland 6,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (6,30 DM!)

Gesamtbetrag ____ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung sämtlicher Artikel erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bi[tte] Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. In Packs angebotene Software ist vo[m] Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.